

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação realizado sob a
orientação científica de Maria Teresa Cruz

Relatório corrigido após provas de defesa do relatório, realizadas em Dezembro de 2016, na
Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

Relatório de Estágio
Gestão do Projeto *Estórias: Portugal-África*

Francisco Mendonça de Lima Soares

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: artes digitais, arquivo multimédia, novos média

KEYWORDS: digital arts, multimedia archive, new media

A componente não letiva do mestrado em Ciências da Comunicação - vertente de Cultura e Contemporânea e Novas Tecnologias - da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa foi realizada na cooperativa BagaBaga Studios CRL, especializada no desenvolvimento e implementação de software e estratégias de *storytelling* digital, entre Setembro de 2015 e Setembro de 2016. O estágio envolveu o acompanhamento do projeto de artes digitais *Estórias: Portugal-África*, apoiado pela Direção Geral das Artes e pela Fundação Calouste Gulbenkian, no qual desempenhei funções de gestão de projeto, produção, design de comunicação e comunicação de projeto ao longo de toda a planificação e execução do mesmo. Este relatório procura explicitar as várias etapas de desenvolvimento deste projeto multidisciplinar, as atividades específicas realizadas no âmbito do estágio e os pontos de contacto com os conhecimentos adquiridos na componente letiva do mestrado. Tal como foi descrito na proposta de estágio, consta do relatório, como anexo, um artigo que explora teoricamente o arquivo digital, a partir da plataforma *Estórias* e dos Estudos dos Média.

The internship that completes the master's program in Communication Sciences – branch of Contemporary Culture and New Technologies – at the Faculty for Human and Social Sciences of the New University of Lisbon was undertaken between September 2015 and September 2016 at the BagaBaga Studios CRL cooperative, which focuses on the development of software and strategies for digital storytelling. The internship consisted of executive management, production, communication design and communication of all aspects related to the digital arts project *Estórias: Portugal-África*, which received grants from both the Direção Geral das Artes and Fundação Calouste Gulbenkian. This report attempts to characterize the different stages of execution of this multidisciplinary project, the specific activities of this internship and the points of contact it shares with the courses taught during the program. An article is included in the end of this report that discusses some of the theoretical questions around the digital archive, and which has its starting points in both Media Studies and the *Estórias* platform.

ÍNDICE

Introdução.....	5
Capítulo I: Candidaturas	7
Capítulo II: Recolha de Estórias	10
II. 1. Parceria com a Escola Secundária Ferreira Dias	12
II. 2. Outras Parcerias.....	17
Capítulo III: Concepção da Plataforma.....	17
III. 1. Design de Comunicação	17
III. 2. Desenvolvimento Técnico	22
Capítulo IV: Comunicação do Projeto	24
IV. 1. Artistas Plásticos e Exposição.....	25
IV. 2. Dicionário Crítico e Conferência	27
Conclusão	28
Anexos	29
Bibliografia	54
Abreviaturas.....	55

Introdução

Estórias: Portugal-África é um projeto do Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Universidade Nova de Lisboa que visa a partilha de memórias, experiências e ficções que ligam Portugal ao continente africano, mediadas por uma plataforma digital interativa¹.

As histórias alojadas nesta plataforma não são as mesmas que constam dos arquivos tradicionais². Para lá dos grandes marcos historiográficos da relação entre Portugal e África, estão séculos de uma história, não apenas documentada e oficializada, mas vivida pelas populações de ambos os continentes. A plataforma *Estórias* apela à partilha de memórias e experiências pessoais e comunitárias, reais ou ficcionadas, que façam emergir o imaginário comum e multifacetado que hoje marca a relação entre estes espaços.

Pretende-se que o alojamento desta ferramenta na rede venha a criar um arquivo aberto ao nível das suas fontes e em permanente atualização, no qual o utilizador encontrará as imagens, sons e textos que, no atual contexto digital, participam de novas formas de narrar e contar esta ligação. Além de possibilitar o caráter multimédia destas histórias, o meio digital permite que o arquivo vise, também, novas formas de relacionar os vários objetos narrativos que vão compor este mosaico, através de correlação e visualização de dados.

Paralelamente à construção deste objeto digital - que por si só exige um trabalho de programação, design gráfico e design de interface - fazem ainda parte do projeto outras iniciativas que apelam à exploração artística e científica da plataforma. Por um lado, foram comissionadas uma série de obras a artistas plásticos, que partem dos conteúdos reunidos na plataforma e que serão exibidas na página *online* e na Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologia (FCT-UNL). A plataforma terá também um dicionário crítico, que reúne leituras das histórias recolhidas a partir de várias

¹ A plataforma *Estórias: Portugal – África* pode ser consultada em <http://www.estoriasportugalafrica.pt>

² A documentação oficial das relações entre Portugal e África, por oposição aos testemunhos pessoais e subjetivos, está presente em arquivos institucionais especializados, tais como o Arquivo Histórico Ultramarino (site oficial: <http://www2.iict.pt/?idc=100>) e o Arquivo da Fundação Portugal África, na Universidade de Aveiro (site oficial: <http://www.fportugalafrica.pt/iniciativas/biblioteca-e-arquivos/>), ou gerais, como na Torre do Tombo.

disciplinas, dos Estudos Comparatistas aos Estudos dos Média, acompanhado de uma conferência multidisciplinar.

Integrei a equipa do Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem (CECL) como gestor de projeto, em contacto com as várias vertentes de concepção e execução em Setembro de 2015. O estágio descrito neste relatório foi realizado até Outubro de 2016 na cooperativa BagaBaga Studios, principal entidade parceira do CECL, responsável pelo desenvolvimento técnico da plataforma. Enquanto componente não letiva do mestrado, teve como objetivo transpor para um contexto prático uma série de problemáticas das quais me ocupei teoricamente durante as componentes curriculares do curso. A gestão da plataforma *Estórias* e das atividades que a enquadram constituiu a oportunidade de aplicar conhecimentos das Ciências da Comunicação ao design de comunicação, produção, comunicação e divulgação, num contexto que implica a constante gestão dos recursos humanos e do orçamento.

Assim, procurarei caracterizar o meu envolvimento nas candidaturas a apoios, na concepção da plataforma e respetivas atividades paralelas de recolha de histórias e na planificação da exposição e da conferência. Procurarei sinalizar de que forma estas atividades serão concluídas ao longo dos últimos meses de execução do projeto.

Inclui-se, em anexo, um artigo que procura discutir o arquivo digital a partir dos Estudos dos Média e da experiência de concepção da plataforma *Estórias*.

Candidaturas

Construir uma plataforma digital como forma de aceder e explorar a memória e o imaginário que se formam nos eixos de ligação entre Portugal e os mais de duzentos países africanos foi a proposta em torno da qual se organizou uma primeira equipa de concepção, gestão e produção do projeto *Estórias*, tendo em vista uma candidatura ao Apoio Pontual³ da Direção Geral das Artes, na categoria de Artes Digitais. O concurso para 2016 destacou a Afrodescendência como tópico de trabalho, na sequência da Declaração da Década Internacional de Afrodescendentes 2015-2024 por parte das Nações Unidas⁴, sob o mote “Reconhecimento, Justiça e Desenvolvimento”, que ressoa de forma particular na sociedade portuguesa, que ainda não reconheceu plenamente o seu passado colonial⁵ e onde se verifica uma multiplicação dos fenómenos de migração e miscigenação⁶.

Através da leitura e da escrita, visuais ou sonoras, de narrativas pessoais, o projeto pretende oferecer um espaço potencialmente transindividual⁷ e poético, onde narrativas coloniais e pós-coloniais, de migrações e viagens, negócios e lazer, grandes

³ O âmbito do concurso ao Apoio Pontual pode ser consultado no site oficial da DG Artes / Ministério da Cultura (<https://www.dgartes.pt/contents.php?month=7&year=2016§ionID=27&lang=pt>)

⁴ A declaração das Nações Unidas, bem como toda a informação associada a esta iniciativa, pode ser encontrada no site oficial da Década Internacional de Afrodescendentes: (<http://decada-afro-onu.org>)

⁵ As lacunas que persistem no estudo da colonização de África pelos Portugueses é comprovada pelos inúmeros projetos de investigação que continuam a ser iniciados nas universidades portuguesas. O Centro de Estudos Comparatistas da Universidade de Lisboa, e em particular o grupo CITCOM, por exemplo, apresentam uma série de investigações neste sentido (podem ser consultadas aqui: <http://www.comparatistas.edu.pt/investigacao/citcom/>)

⁶ Há dificuldades na leitura estatística dos fenómenos de migração e miscigenação em Portugal, que se prendem nomeadamente com a falta de critérios étnicos nos recenseamentos, mas também com a distinção entre emigrantes e cidadãos portugueses, filhos de emigrantes, que impede de retirar conclusões das estatísticas do Serviço de Estrangeiros e Fronteiras, as únicas direcionadas à população migrante em Portugal. Esta problemática é trabalhada na TED Talk de António Brito Guterres (https://www.youtube.com/watch?v=oFn7oJz__z8) e em artigos recentes da jornalista do jornal *Público*, Joana Gorjão Henriques, cujo trabalho se foca precisamente em África e nos fenómenos de afrodescendência em Portugal (ver artigo “Retrato da Desigualdade Social em Portugal”, in *Público*, 5 de Dezembro 2016: <https://www.publico.pt/2016/12/05/sociedade/noticia/-os-numeros-da-desigualdade-racial-em-portugal-1753490>)

⁷ A relação entre a técnica e os processos ontológicos de individuação foi um dos principais temas da obra de Gilbert Simondon, como é explorado em Combes, 2012.

acontecimentos e experiências quotidianas, relatadas, documentadas ou imaginadas podem emergir na sua diversidade. O confronto com as imagens, sons e textos é também um apelo à participação na constituição deste arquivo, cuja sobreposição de pontos de vista pode ser acompanhada de novas formas de reconhecimento dos fenómenos de afrodescendência e multiculturalidade, como propõe a ONU na sua agenda de trabalho, que inclui também ações de carácter social, jurídico e político.

A candidatura ao apoio pontual da DGA, na categoria de Artes Digitais, direccionou o projeto para um aprofundamento dos seus objetivos artísticos, nomeadamente os inerentes à criação de um arquivo na sua condição digital. Enquanto médium, esta ferramenta privilegia não só informação que é obtida junto de múltiplas e imprevisíveis fontes (uma vez que a plataforma está *online* e qualquer utilizador da internet pode participar), como a sua possível recombinação e manipulação poética. A dimensão artística do projeto visa, assim, produzir um retrato atual das imagens, narrativas, concepções, expectativas e ansiedades que trazem África a Portugal, e vice-versa, no momento em que a reunião destes objetos no meio digital é, não só possível, como recorrente nas práticas de partilha na rede.

A candidatura ao Apoio Pontual implicou a sistematização dos objetivos e a sua transposição para um plano de trabalho anual: implementar uma plataforma de partilha de histórias direccionada a um reconhecimento alargado das formas multiculturais de afrodescendência no Portugal contemporâneo; explorar o potencial interativo do arquivo digital enquanto espaço transindividual e poético, onde a intervenção artística é uma via de acesso a traços fundamentais do imaginário coletivo e da memória cultural⁸; inaugurar uma galeria de obras digitais comissionadas a cinco artistas plásticos portugueses e africanos, com a sua respetiva migração para um contexto expositivo em Lisboa; exhibir em Coimbra o filme *Natureza Morta* (2006) de Susana de Sousa Dias, que trabalha a recomposição do arquivo de imagens da Guerra Colonial; promover o debate e a reflexão académica em torno das narrativas reunidas, através de um dicionário coordenado por uma comissão científica multidisciplinar.

A gestão científica do projeto é iniciada com a planificação geral dos recursos

⁸ Seguimos aqui a definição de memória cultural proposta por Leroi-Gourhan, segundo o qual esta constitui o conjunto das exteriorizações que permitem uma memória coletiva, e para a qual contribuem as dimensões “animal”, “humana” e “artificial” da memória. Leroi-Gourhan traça também um trajeto pelas formas de memória cultural que derivam dos seus diferentes momentos históricos de aparelhamento técnico. (Leroi-Gourhan, 2002: 57-67)

humanos e técnicos, de produção e comunicação, necessários à concretização dos objetivos nos prazos estipulados e dentro dos limites de financiamento, definidos tanto pelo concurso, como por parcerias e co-produções. Esta etapa envolveu o contacto com uma equipa técnica de programação, design de interface, design gráfico e *storytelling digital*, com museus e outros centros expositivos, com centros de investigação dentro e fora da FCSH, com escolas participantes e com parceiros media. Foi no seguimento destes contactos que se elaborou um orçamento, acompanhado de descrições detalhadas dos objetivos gerais do projeto e de cada uma das etapas de execução previstas.

Apesar da obtenção do financiamento principal para o projeto através do Apoio Pontual da Direção Geral das Artes, na categoria de Artes Digitais, foram desde logo estudadas hipóteses de financiamento complementar para etapas específicas do projeto, que envolveram novamente o estabelecimento de parcerias bem como a produção de cronogramas, orçamentos e sinopses detalhadas.

Em primeiro lugar, e no sentido de alargar o processo de trabalho de recolha presencial de histórias com populações escolares, foi levada a cabo uma candidatura ao concurso PARTIS⁹ da Fundação Calouste Gulbenkian, que procura incentivar projetos artísticos de cariz social. Foi programada, neste âmbito, uma extensão muito significativa do trabalho de campo para recolha de contributos.

O apoio não foi atribuído ao projeto, mas foi adaptado o maior número possível de propostas presentes na candidatura PARTIS, dentro das possibilidades orçamentais. Esta candidatura acabou por influenciar decisivamente a parceria com a Escola Secundária Ferreira Dias.

A produção da conferência científica em torno das temáticas do projeto foi apoiada em parte pela Fundação Calouste Gulbenkian, através de um concurso posterior.¹⁰

⁹ Mais informação sobre o projeto PARTIS – Práticas Artísticas para a Inclusão Social, da Fundação Calouste Gulbenkian, pode ser encontrada no site oficial: <https://gulbenkian.pt/project/partis/>

¹⁰ Concurso de Apoio a Congressos nos Domínios da Língua e da Cultura Portuguesas, cujo regulamento pode ser consultado em: https://gulbenkian.pt/lingua-cultura-portuguesas/wp-content/uploads/sites/24/2015/10/PGLCP_RegulamentooncursoCongressos2015_PT.pdf

Recolha de Estórias

A partilha de experiências pessoais e subjetivas através de objetos multimédia pode ser hoje ubíqua, como é por demais óbvio na incessante atividade que todos os dias se verifica nas redes sociais.¹¹ Mas não há geralmente nenhuma delimitação temática¹² na panóplia de contribuições depositadas pelos utilizadores nos servidores das empresas que desenvolvem e programam estes meios de comunicação. Atualmente, a velocidade de registo e transmissão¹³ fez da troca de imagens, sons e textos uma prática conversacional. Cada utilizador, sediado num perfil, contribui para o fluxo ininterrupto de novas partilhas, que passam velozmente no chamado *feed* de outros utilizadores. Apesar de haver um registo de todas estas ações, esta é na verdade uma forma de memória ilusória¹⁴, que suprime muitas vezes a releitura e a revisitação. O apelo à contribuição de conteúdos para uma plataforma alojada fora dos trâmites destes grandes operadores mediáticos contrasta, à partida, com a naturalidade com que as quotidianas formas de publicação se processam. Fora dos interfaces habituais e fora dos ritmos que enquadram a sociabilidade digital, o apelo à contribuição exige algum propósito ou atrativo que crie do lado do utilizador a disponibilidade e vontade de

¹¹ “Ubíqua” no que se refere a determinados países. A questão do chamado *digital*, as diferenças no acesso aos novos média, problematizam esta questão, e a sua dimensão pode ser avaliada em estatísticas publicadas pelo Banco Mundial (<http://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.P2?view=chart>). É inegável, no entanto e segundo essas mesmas estatísticas, que houve, globalmente, um crescimento exponencial de utilizadores da internet na última década. Um relatório publicado pela CISCO – a maior empresa mundial de sistemas de redes – prevê mesmo uma aceleração tanto do crescente número de utilizadores, como da utilização da Internet em dispositivos móveis. Salienta ainda que o vídeo ocupará cerca de 70% de todo o tráfego de informação, pelo que podemos associar a uma tendência para uma comunicação interpessoal cada vez mais baseada na partilha de objetos imagéticos e sonoros (<http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/visual-networking-index-vni/complete-white-paper-c11-481360.html>).

¹² Exceptuando a proibição e apelo à denúncia de conteúdos “inapropriados”, definidos pelas companhias detentoras das redes sociais, como o Facebook (que as apresenta nos “Padrões de Comunidade” - <https://www.facebook.com/communitystandards>), mas também em função da opinião pública, que tem a este respeito reivindicado um maior controlo sobre o *cyber bullying* e a disseminação viral de notícias falsas.

¹³ Consultar o relatório da CISCO, referido na nota 10.

¹⁴ O arquivo como *software* não memoriza a totalidade da nossa experiência. Armazena inscrições (algumas delas instruções) que podem desvanecer e que permitem que o presente se caracterize como um “efémero que perdura”. (Chun, 2011: 167-173)

participação.

Também o tempo que se requiere do utilizador para que pense sobre o seu contributo choca com a velocidade e instantaneidade das redes sociais. Sem quaisquer constrangimentos temáticos e com o progressivo apagamento, ofuscação e naturalização¹⁵ dos limites técnicos impostos pelo *hardware*, a programação e o interface, a publicação nas redes sociais é vista como um ato de quase total liberdade e como um canal muito direto para a expressão de experiências pessoais, ancoradas apenas no peso do perfil, essa particular forma de subjetividade. Fechar a plataforma a nível temático e formal – um arquivo digital de histórias que ligam Portugal e África – significa promover um outro ritmo de partilha, uma outra forma de ler o que contamos uns aos outros.

Ao espectador propõe-se que mergulhe nas relações entre as várias histórias, não no *feed* tematicamente heteróclito e aleatório das redes sociais, definido por algoritmos e medidores de preferências (antes de mais, preferências de consumo, recolhidas para posterior otimização do utilizador como consumidor) (Chun, 2008). Ao invés de uma afirmação da individualidade pela manutenção de um perfil, esta plataforma, que permite sempre o anonimato, procura promover o acesso ao imaginário comum, espaço transindividual e poético, de afinidades e dissonâncias, que une estes dois espaços geográficos.

Já circulam hoje milhões de conteúdos ligados à temática do projeto, mas a plataforma *Estórias*, pelas suas características de interatividade e pela sua abertura poética, procura promover a experiência, o processo de contar, e não a acumulação de objetos em bruto. Na sua passagem para o digital, o arquivo torna-se cada vez mais um processo e cada vez menos um monumento.¹⁶

¹⁵ Wendy Chun procura também traçar a constelação que une mediações técnicas e economia neo-liberal, defendendo que a ideia de um software que “já está sempre lá” para permitir qualquer tipo de inscrição e acesso deriva mais das equivalências numéricas que integram os fluxos de informação no atual sistema financeiro globalizado, do que da relação que efetivamente estabelecemos com a trama simbólica da nossa cultura (Chun, 2011: 137-140)

¹⁶ Diz Wolfgang Ernst (citado em Parikka, 2012: 123) que o arquivo não tem hoje que ver com o armazenamento e preservação, mas sim com a transmissão. Na coleção de textos traduzidos para inglês encontramos, também, a seguinte afirmação: “Apesar de a função tradicional do arquivo ser a de documentar um acontecimento que teve lugar num tempo e lugar específicos, a ênfase do arquivo digital passa a ser a regeneração, (co-)produzida pelos utilizadores online de acordo com as suas necessidades.” (Ernst, 2013: 95). A história do arquivo como monumento, burocracia e discurso é baseada na obra de Cornelia Vissmann sobre os média e a lei (Vissmann, 2008)

Mas mesmo com uma temática delimitada e devidamente comunicada ao utilizador na chegada à plataforma, tornou-se claro que o apelo a contribuições estaria comprometido caso os primeiros utilizadores da plataforma na sua versão aberta (isto é, disponível para qualquer pessoa com acesso à internet e ao endereço da plataforma) se deparassem apenas com a estrutura desta ferramenta, sem uma base de conteúdos previamente reunidos. Foi necessário garantir um fundo narrativo suficientemente variado, capaz de tornar claro para o utilizador qual a gama de narrativas a figurar na plataforma. Um dos eixos centrais da produção do projeto passou a ser a “recolha de estórias” com grupos específicos.

Parceria com a Escola Secundária Ferreira Dias

A maior parceria para a recolha de conteúdos foi estabelecida com a Escola Secundária Ferreira Dias¹⁷, durante quase um ano (Novembro 2015 a Setembro de 2016). Esta escola alberga uma enorme população escolar, de quase 2000 alunos, oriundos de mais de 20 países diferentes. Há muitos alunos afrodescendentes na escola do Cacém, zona onde vivem muitas famílias que ao longo de várias gerações vieram de África para viver em Portugal. Este fenómeno demográfico¹⁸, bem como a estrutura institucional da escola, com os seus períodos letivos e atividades extracurriculares organizados, levou a que a equipa do projeto acabasse por escolher a ESFD como local preferido para uma primeira experiência de recolha de narrativas.

Com este processo de trabalho, iniciado numa fase muito precoce do projeto, pretendia-se não só reunir os variados contributos da população escolar, mas também avaliar de que modo era recebido o apelo à contribuição e que forma tomavam as respostas. Esta experiência piloto permitiu ponderar a programação, o interface e o

¹⁷ Mais informações sobre a ESFD pode ser encontrada no site oficial: <https://esfdferreira.wordpress.com>

¹⁸ Os relatórios estatísticos apresentados pela Câmara Municipal de Sintra que dão conta das nacionalidades dos estrangeiros a viver na área do Cacém apontam para elevadas percentagens de Angolanos e Cabo-Verdianos a residirem na zona. Mas, novamente, estas estatísticas pecam pela dissociação entre os pais emigrantes e os filhos afrodescendentes, muitos dos quais têm nacionalidade portuguesa e não são incluídos nos números, dificultando uma visão rigorosa da demografia da região. O relatório para o ano de 2014 pode ser encontrado em: http://www.cm-sintra.pt/phocadownload/PDF/consulta_publica/revisao_pdm/documentos-consulta/relatorios-diagnostico/Tema-5-Socio-Demografia.pdf

funcionamento da plataforma.

Após estabelecimento de um compromisso de parceria durante a fase de candidatura ao apoio da Direção Geral das Artes, a equipa de produção e comunicação do projeto começou a desenvolver um processo de trabalho com a escola e o respetivo cronograma. Num primeiro momento, tornou-se claro que a abordagem teria de passar por uma sensibilização dos alunos para a temática do projeto e para o tipo de contributos que lhes seriam pedidos.

Realizaram-se inicialmente duas visitas à escola por parte da produção do projeto. Num primeiro contacto convocou-se uma reunião com o diretor adjunto da escola e foram visitadas as instalações. Discutiram-se ainda nesta ocasião as formas mais apropriadas de abordagem aos alunos e a entrada no tempo letivo das turmas. Foi dado o nome “Griot Digital” à ramificação do projeto que envolve a recolha direcionada de conteúdos¹⁹.

Duas semanas depois foi realizado um novo encontro no auditório da escola com professores de diferentes disciplinas (Português, Educação Visual, Filosofia ou História). Uma vez apresentado o âmbito de intervenção do projeto através de um *teaser* (Ver Anexo 1), avançámos com a proposta de um cronograma de trabalho conjunto. Foi proposta a recolha de trezentos contributos ao longo dos meses seguintes, a ser antecedida por sessões de sensibilização e esclarecimento durante o período letivo, seguidas de momentos pontuais de recolha organizados pelo projeto no recinto da escola.

Ainda no primeiro período letivo, tornou-se evidente que o trabalho de sensibilização levado a cabo pelos professores podia não ser suficiente, pelo que se optou pelo desenvolvimento de um “Gabinete Griot”, que duas vezes por semana iria ocupar uma pequena sala durante os intervalos, e ao qual os alunos se poderiam dirigir para partilhar diretamente com a equipa do projeto as suas histórias. Foi produzido um primeiro *flyer* do projeto (ver Anexo 2), que procurava anunciar aos alunos a presença do projeto no decurso do ano letivo que se iniciava, transmitir uma imagem do projeto fácil de identificar, dar conta do conceito do “Griot” e do carácter multimédia das contribuições. Foram realizadas novas visitas à escola para divulgação do gabinete, e

¹⁹ Este é um termo de origem francesa atribuído aos transmissores das tradições e narrativas ancestrais dentro das culturas africanas, que o faziam por via da narração, da música ou das imagens. Esta figura remetia para diferentes modos de contar uma memória ou uma experiência e funcionava de forma eficaz em termos de comunicação do projeto.

para as quais foi produzido um segundo *flyer* do projeto. (ver Anexo 3).

É de realçar que o preenchimento dos *flyers* não tinha como objetivo a recolha efetiva de conteúdos, mas nem por isso deixou de chamar a atenção para aspetos muito relevantes da comunicação do projeto. As palavras-chave, que desde muito cedo foram consideradas um campo interessante ao nível do cruzamento de dados na plataforma, não foram preenchidas da forma esperada. Em vez de remeterem para afetos ou aspetos concretos de uma história, os alunos deixaram maioritariamente nestes campos mensagens contra a discriminação de populações africanas ou tomaram como inspiração um dos slogans provisórios do projeto (“Somos todos Africanos, tu não?”²⁰). Mais do que vislumbres de narrativas, os *flyers* preenchidos tornaram clara a necessidade de diferenciar a nível de comunicação os objetivos de reconhecimento da afrodescendência e o teor dos conteúdos. Interessante neste exercício foi também perceber que as *hashtags* facilmente tendem a incorporar o equivalente a exclamações de ativismo ou a slogans, dificilmente chegando, por si só, ao modelo narrativo.

Seguiram-se as primeiras sessões de atendimento do “Gabinete Griot”, durante as quais tivemos oportunidade de falar com alguns alunos, de turmas e anos diferentes. Numa ocasião específica, foram produzidas entrevistas em vídeo. Um aluno tinha em casa centenas de objetos africanos trazidos pelo pai, militar, das suas missões na República Centro-Africana. Uma aluna teve de fugir com a mãe de uma situação familiar conturbada em Angola e residia há poucos anos em Portugal. Estes testemunhos foram fundamentais para compreender o nível de envolvimento exigido para a produção de uma narrativa detalhada. Verificámos logo a partir desta ocasião que a escolha de uma escola como grupo piloto tinha os seus obstáculos, nomeadamente no que se referia à capacidade de produção narrativa sem um acompanhamento próximo. Muitos alunos achavam à partida que não tinham nada de concreto para partilhar.

Foi também iniciada uma estratégia de comunicação *online* através da criação de uma página de Facebook do Griot Digital, dedicada exclusivamente ao fluxo de trabalho com a escola. Apesar da pouca adesão espontânea ao nível da partilha de conteúdos, esta acabaria por ser uma ferramenta útil à divulgação de acontecimentos na escola ligados ao projeto.

²⁰ A frase utilizada pelo projeto é baseada nas palavras do arcebispo Desmond Tutu, proferida numa conferência organizada pela Fundação Gulbenkian em 2012: “Lamento informar-vos, mas somos todos africanos.” (Mais informação sobre a vinda de Tutu a Portugal pode ser encontrada no seguinte artigo: <http://noticias.sapo.mz/info/artigo/1252704.html>)

Retomou-se o contato com a Associação de Estudantes, com a qual foi planeado um evento de divulgação e apelo à participação no projeto. O evento integrou uma série de atuações de música rap e dança, linguagens verbais, musicais e físicas com as suas próprias possibilidades narrativas. A adesão foi muito forte ao longo de todo o dia de atividades.

O projeto foi incluído, de seguida, na “Semana da Leitura”, um evento anual organizado pelo departamento de Português e pela biblioteca da escola. Foram realizadas duas sessões ao longo da semana, em que as turmas assistiram a um testemunho, foi apresentado o projeto e todos os alunos foram convidados a participar num exercício de escrita. Este exercício consistia no preenchimento de um questionário em papel, mais curto, mas semelhante à versão *online* do questionário. Para além de campos de preenchimento sobre a ascendência, era pedida a escrita de uma breve narrativa que ligasse, direta ou indiretamente, Portugal e África. Foram recolhidas cerca de 200 histórias, mais ou menos completas. Algumas histórias eram imaginadas, mas a maior parte relatava acontecimentos pessoais, familiares, ou simplesmente relatados por um amigo. Outros mencionavam várias experiências com a cultura africana, quer através da música que ouviam em Portugal ou de estadias em África. Os testemunhos iniciais preparados para os alunos, foram apresentados por Kalaf, autor e membro dos Buraka Som Sistema, numa das sessões, e por Elisa Santos, autora e ativista cultural em África, que falaram das ligações entre Portugal, Moçambique e Angola que marcaram os seus trajetos pessoais. Com a presença de dois autores em momentos de diálogo com os alunos, estas sessões conseguiram contribuir para um dos objetivos do corpo docente.

Para lá das competências técnicas envolvidas na programação e desenvolvimento de média digitais, o trabalho da BagaBaga Studios CRL, principal entidade parceira do projeto, centra-se no campo do *storytelling* digital²¹. Explorar e estimular as possibilidades narrativas oferecidas pelos novos média é um dos principais objetivos deste projeto. O projeto apontou como objetivo a formação de alunos da ESFD, através de workshops de *Storytelling Digital* com membros da BagaBaga Studios CRL nas áreas de Escrita Criativa, Vídeo, Ilustração e Fotografia. Cada workshop envolveu sessões com cerca de 10 alunos, com formadores para cada um destes média.

Os workshops de Ilustração, em particular, tiveram resultados muito interessantes.

²¹ O trabalho de investigação, produção e formação em média digitais dos BagaBaga Studios CRL, com enfoque nas “histórias” como solução digital, pode ser consultado em <http://bagabagastudios.org>

Acabariam por ser tratados pela designer gráfica do projeto para versões rotativas da *homepage*. Uma das histórias mais interessantes foi realizada por uma aluna sem ascendência africana imediata, que procurava expressar através de ilustrações e pequenas frases como a ideia que tinha de África contrastava com a história de vida de Telmo, um colega com ascendência Cabo-Verdiana, mas que vivia em Portugal desde muito cedo. Outra aluna criou uma série de desenhos entre o figurativo e o abstrato, que procuravam relatar as memórias de África que a sua mãe sempre contara ao pequeno-almoço. O tom quase surreal dos desenhos era especialmente apropriado, uma vez que estas estórias familiares eram de tal forma fascinantes e impressionantes, que a própria aluna afirmava revê-las nos seus sonhos. Nos workshops de fotografia, os alunos foram incentivados a procurar traços de África na sua realidade circundante e capturar detalhes que os remetessem para experiências e memórias. As imagens obtidas apontavam frequentemente para pormenores da “natureza”. A ideia de África parece continuar associada a um certo exotismo.²² Não só nos aspetos figurativos, mas também ao nível das cores (predominam os verdes da vegetação, ou os laranjas e vermelhos carregados do pôr do sol, na fotografias e nos desenhos).

O trabalho com a ESFD permitiu testar a eficácia dos conceitos orientadores do projeto ao nível da comunicação. Mas tornou também muito claros alguns problemas. A recolha de objetos e a partilha de estórias em contexto presencial revelou-se muito produtiva, mas demonstrou a dificuldade em traduzir este processo para o contexto digital, sem o auxílio de uma ferramenta finalizada. Sobretudo, verificou-se que o processo de *storytelling* digital, essencial à experiência da plataforma em todo o seu potencial, ficava altamente comprometido pelas discontinuidades da recolha. Assim, foram retiradas conclusões muito úteis ao desenvolvimento do formulário de introdução de estórias, nomeadamente quanto ao tempo de atenção que seria dispensado pelos utilizadores e ao limite de caracteres da narrativa capaz de estimular a contribuição.

²² Para uma crítica da concepção exótica de África na escrita ocidental é elucidativo consultar o manifesto subversivo “Como Escrever Sobre África” de Binyavanga Wainaina, traduzido para Português no quarto volume da revista *Granta Portugal*, publicado em 2014 pela editora Tinta da China.

Outras parcerias

No sentido de complementar a recolha de materiais antes do lançamento da plataforma, foram encetadas parcerias com a Associação dos Oficiais das Forças Armadas, com o agrupamento de professores do AlmadaForma, com a Escola Secundária António Gedeão e com a Universidade Sénior D. Sancho (estas duas últimas localizadas em Almada), que envolveram reuniões de apresentação do projeto, propostas e cronogramas de trabalho e acompanhamento dos processos de recolha, tanto à distância, como presencialmente, dentro dos tempos letivos, em sessões de trabalho realizadas diretamente com os alunos e participantes.

Concepção da Plataforma

A concepção da plataforma *Estórias: Portugal-África* esteve a cargo de um grupo de trabalho composto por duas equipas. Uma equipa de design de comunicação e concepção da plataforma, gerida pelo CECL, entidade proponente do projeto, e uma equipa de desenvolvimento técnico da plataforma, a cargo da principal entidade parceira, a BagaBaga Studios CRL.

Design de Comunicação

Ao nível da concepção da plataforma, várias questões foram colocadas ao longo das primeiras sessões de trabalho. Foi explorada a hipótese de cada utilizador se registar na plataforma através da criação de um perfil, a partir do qual poderia contar várias estórias e anotar outros contributos. Esta hipótese acabou por chocar com conclusões importantes: em primeiro lugar, alojar a plataforma num *website* autónomo pode tornar o pedido de criação de um perfil, com todos os traços de manutenção sugeridos por este conceito, contraproducente. Por outro lado, podia confundir os utilizadores quanto às garantias de anonimato. A dimensão vivida e experienciada que pretendemos desde o início para as estórias na plataforma teria de garantir o anonimato e a preservação da privacidade daqueles que se disponibilizam para enriquecer o arquivo. Optou-se pelo pedido de preenchimento de um questionário único, completo, com os respetivos avisos quanto à proteção da identidade dos participantes claramente explicitados.

A concepção da plataforma através do design de comunicação foi possivelmente o conjunto de tarefas mais diretamente relacionado com os conhecimentos adquiridos na vertente letiva do mestrado em cultura contemporânea e novas tecnologias. Durante os seminários leccionados a que assisti foram muito frequentemente abordadas questões relacionadas com os Estudos dos Média que procuram realçar a importância das materialidades, *hard* ou *soft*, para a construção de sentido nas mensagens transmitidas pelos novos média, apesar da sua aparente fluidez, aleatoriedade, abertura e liberdade.²³ O arquivo digital, por exemplo, alberga por detrás da sua aparente sobreposição de formatos, memória infinita e acesso universal, uma série de constrangimentos que se prendem com as características materiais e de programação e que são condições de existência dos ditos “conteúdos” que transmitem e processam.

Construir uma plataforma multimédia num contexto real de execução de projeto envolve por isso a aplicação destes conhecimentos a vários níveis. Por um lado, trata-se de considerar as características de um arquivo digital face ao contexto tecnológico dos utilizadores a que se dirige: que dispositivos e que formas de acesso estão disponíveis. Trata-se, também, de estabelecer como podem a programação e o design refletir os objetivos de comunicação do projeto. Ou de perceber como podem objetos inerentemente digitais, tais como uma imagem captada por um telefone, conviver com outros objetos materiais, essenciais para a temática do projeto, e quais as possíveis formas de tradução destes últimos para o ambiente digital. A relação entre Portugal e África carrega uma série de discursos, alguns explícitos, outros interditos, incontornáveis para o estabelecimento da estrutura e funcionalidades da plataforma e é também o design de comunicação que avalia o contexto dos possíveis utilizadores e o modo como aspetos não técnicos podem pesar no seu comportamento digital. A concepção está sempre dependente, também, das reais possibilidades de desenvolvimento de software e divulgação do projeto dentro dos valores orçamentados e das considerações logísticas que uma equipa multidisciplinar e numerosa exige.

Uma vez que foi estabelecido que a vertente artística e poética das narrativas devia ser um dos aspetos centrais da plataforma, é também competência do design de comunicação definir de que forma as características do arquivo digital podem promover

²³ Problemática que se tornou cada vez mais central e discutida desde as reflexões de Marshall McLuhan. As mudanças sociais, políticas, psicológicas, económicas, entre outras, provocadas pelas características técnicas dos média eletrónicos guiam o seu seminal texto *Understanding Media* (McLuhan, 2008).

uma emergência poética do imaginário. E ainda de que forma se pode desenrolar a partilha, no sentido de promover a criação de um espaço transindividual. Ou seja, de que forma a introdução de histórias inicia um processo de ligação com outras histórias, outras experiências, outras memórias e outras imagens de África, que evidenciem a pertença de cada um à memória cultural partilhada.

Apesar dos principais objetivos da plataforma só serem alcançados ao nível da correlação e visualização de dados, isto é, no confronto com as histórias publicadas, foi a construção do questionário de introdução de histórias (ver Anexo 4). que mais trabalho de concepção exigiu. As informações pedidas e, sobretudo, o modo como são pedidas, são a base para a estrutura da base de dados da plataforma, definem as características dos conteúdos a figurar e as suas correlações possíveis.

Inicialmente testou-se a hipótese de pedir somente uma imagem, um texto ou um som. Progressivamente, tornou-se clara a importância da forma textual, quer como legenda, quer como história que é ilustrada com outros materiais. Foram definidos como campos principais a escrita de uma breve narrativa até 2500 caracteres e uma caixa para *upload* de conteúdos. Os únicos campos obrigatórios na versão final do formulário são a narrativa e os anexos ou ilustrações. Se estiver inserida uma narrativa deixa de ser necessário introduzir um anexo, e vice-versa. Porque mesmo que contributos destes não possam ser correlacionados com outras histórias (através de outras categorias do formulário), podem integrar o arquivo e ser acedidos por outros utilizadores. Este aspeto remete também para a decisão de apresentar na pesquisa e navegação geral de histórias fragmentos textuais ou imagens, sons e vídeos, em vez de um título ou de um menu esquemático. A consulta não recorre a um índice, mas mergulha o utilizador diretamente nos fragmentos das histórias, que coexistem lado a lado.

Outros problemas de design de comunicação incluem a importância de comunicar a amplitude de materiais que podem ser introduzidos enquanto texto, imagem ou som, sem que estes termos confundam o utilizador. Há uma repetição de termos-chave utilizados no meio digital que impõe os seus próprios limites semânticos. Assim, “introduzir” um objeto na plataforma (um objeto fotografado) podia muitas vezes ser uma hipótese esquecida pelo utilizador ao encontrar o pedido de introdução de uma “imagem”. Este é uma de muitas pequenas decisões minuciosas ao nível da concepção da plataforma que estão claramente relacionadas com os seminários teóricos da componente letiva do mestrado.

Um dos objetivos finais da plataforma é a capacidade de gerar pesquisas

dinâmicas a partir de classificações das histórias, atribuídas pelo utilizador que as insere. O design de comunicação procurou conceber uma forma de processamento de dados que permitisse resultados interessantes de visualização, capazes de promover também a dimensão artística do projeto. O funcionamento deste arquivo não pretende recorrer ao digital para uma mais eficaz e veloz sistematização dos seus conteúdos, porque foi concebido para gerar formas inesperadas de visualizar a sobreposição, o confronto e a coexistência das múltiplas formas de expressão da memória cultural e do imaginário comum entre Portugal e África.

Para as categorias de classificação da narrativa e/ou material ilustrativo foram previstas pesquisas dinâmicas que relacionassem histórias a partir da sua temporalidade e localização, dos afetos que promove, das palavras-chave que a definem e do género em que se inserem.

. No sentido de combinar histórias através de vários eixos temporais, e não de uma cronologia fixa, optou-se por pedir ao utilizador o preenchimento facultativo de algumas categorias temporais: entre que anos ocorre a história? Esta história ocorre nalgum período histórico específico (como a Guerra Colonial)? Ocorre nalgum momento pessoal específico (como a infância)?

O âmbito do projeto define necessariamente Portugal e África como pontos de passagem destas histórias, mas as histórias podem ser correlacionadas em termos geográficos mais específicos. Assim, decidiu-se que seriam pedidas informações ao utilizador quanto aos países em que se desenrola a história e, separadamente, quanto às regiões ou localidades dentro desses mesmos países. Ao nível da visualização de dados sempre se projetou a possibilidade de ver a incidência de histórias em vários pontos do mapa.

Uma vez que o principal traço das histórias reunidas na plataforma é a sua relação com experiências vividas, memorizadas e imaginadas, tornou-se claro que seria interessante compreender os afetos que a sua narração suscita. Numa relação marcada tanto pela guerra como pelas migrações, tanto pela segregação como pela miscigenação, pelo trabalho como pelo lazer, pela família como pela cultura e as artes, é muito interessante compreender os afetos em torno do imaginário comum entre Portugal e África na sua contemporaneidade. E com o eventual desenvolvimento e implementação de algoritmos mais complexos no processamento de dados da plataforma, é possível concebermos visualizações de dados que permitam compreender se alguns afetos são mais recorrentes numa dada época, por exemplo.

A categoria das palavras-chave remete para as atuais práticas de classificação, partilha e navegação no meio digital. Quase todas as plataformas de partilha de conteúdos permitem, hoje, classificar esses conteúdos através das chamadas *hashtags*, que funcionam quase sempre como uma ligação para um *feed* de conteúdos reunidos sob a mesma classificação, como é por demais óbvio no caso do Twitter, que define as tendências de tópicos através deste mecanismo. Na navegação geral das histórias optou-se por incluir, conjuntamente com os fragmentos narrativos ou ilustrativos que dão acesso à história, as palavras-chave que encaminham o utilizador para o conjunto de histórias classificadas com um mesmo termo. É muito interessante perceber as práticas despoletadas por esta forma discursiva, que tanto pode ter um pendor descritivo como pode ter objetivos humorísticos ou adquirir a imperatividade de um slogan (foi aliás este o caso nos primeiros *flyers* distribuídos na escola). Podem esperar-se, assim, termos que agrupem conteúdos de formas imprevisíveis, que funcionam como subcategorias geradas no decurso da utilização da plataforma por um número crescente de utilizadores.

Finalmente, a nível das classificações da narrativa e/ou material ilustrativo, pode ser avaliada a prevalência de certos géneros. Será que as histórias de África chegam muitas vezes a Portugal carregadas pelo “Mistério” e “Aventura” associados a locais exóticos e desconhecidos? Estarão as histórias da Guerra Colonial marcadas pelo “Heroísmo” ou pelo “Terror”?

Para lá dos dados referentes à história, era importante obter informações sobre o utilizador. Mas uma vez que o anonimato e confidencialidade foram estipulados como características essenciais da plataforma, foi necessário avaliar cuidadosamente de que forma poderiam ser obtidas estas informações.

Sabemos que a língua portuguesa coexiste não só em África, mas também em Portugal, com uma série de outros idiomas, alguns deles oficiais, outros desenvolvidos no seio das populações e das comunidades, como é o caso das múltiplas formas de crioulo.²⁴ Foram, assim, estabelecidas três categorias no formulário relativas à questão da língua: Qual a língua materna do utilizador? Que línguas africanas sabe falar? E que palavras africanas conhece?.

²⁴ Apesar de haverem estudos sobre a evolução, disseminação e preservação da língua portuguesa nos PALOP, não existem estatística de fácil acesso quanto às variações da língua em território nacional, com as concomitantes divisões dos vários tipos de crioulo falados pelas populações residentes no país.

As informações temporais e espaciais das histórias permitem reunir uma série de dados interessantes sobre as narrativas, mas também sobre os narradores. Assim, foram criadas categorias que dessem conta da naturalidade, ascendência e descendência dos participantes. Foram criados campos de preenchimento específicos para a ascendência e descendência, onde o utilizador indica o grau de parentesco e a naturalidade de quantos familiares entender (este é um dos campos do formulário que apresenta um botão de “adicionar +”, que permite multiplicar as respostas de uma mesma categoria). Quanto à naturalidade do próprio, e atendendo à possível ligação à plataforma por qualquer utilizador da internet, em qualquer parte do mundo, optou-se por pedir o ano de nascimento, o local de nascimento e o local da atual residência. Assim, será possível fazer um retrato empírico das origens das histórias, tanto a nível do conteúdo como do narrador, sem que para isso seja necessário expor os detalhes privados e a identidade dos participantes.

É ainda de referir que, ao nível do design de comunicação, é fundamental refletir acerca da forma como a plataforma se dirige ao utilizador. Se no contexto escolar, como é o caso do grupo piloto da escola do Cacém, o tratamento do utilizador por “tu” pode incentivar à participação, esta informalidade pode ter o efeito oposto num público mais alargado. De modo a evitar que uma linguagem informal desse à plataforma um tom demasiado lúdico ou infantil e tentando evitar um formalismo que afastasse participantes à procura de uma experiência descomprometida, optou-se por colocar todo o questionário na primeira pessoa. Por exemplo, o campo da narrativa é encabeçado pelo título “Vou contar...”

Desenvolvimento Técnico da Plataforma

Pretendeu-se com a secção anterior mostrar de que forma o design de comunicação de uma plataforma digital é um trabalho minucioso, mesmo que não esteja diretamente envolvido na programação. Mas é igualmente acertado afirmar que o design de comunicação só existe em relação com o desenvolvimento dos aspetos técnicos que conferem à plataforma a sua materialidade e as suas características operacionais.

O desenvolvimento técnico da plataforma esteve a cargo da BagaBaga Studios CRL, principal entidade parceira do projeto, e pode ser dividido em três áreas essenciais: programação da estrutura de receção, processamento e arquivo de dados (base de dados); design gráfico, que apresenta os vários elementos da plataforma numa

estética coerente, mas aberta à panóplia de futuros conteúdos; design de interface, que torna funcional e intuitiva a relação entre elementos visuais e a estrutura de programação subjacente.

A base de dados da plataforma não poderia ser desenvolvida sem algum tipo de experiência piloto ao nível da recolha de conteúdos. Mas uma vez que a entrada na escola implicava a produção de materiais de comunicação, optou-se por avançar com o design gráfico da plataforma em primeiro lugar. Vários elementos da estética adotada para os materiais de comunicação *Griot Digital* migraram para as sucessivas maquetes gráficas da plataforma. Esta é também uma questão muito rica ao nível da gestão de projeto, uma vez que os recursos humanos e os valores orçamentados não permitem sucessivas projeções do resultado final da plataforma, mas exigem que esta seja apresentada de uma ou outra forma a todas as entidades parceiras e colaboradores. Um exemplo muito concreto deste *workflow* está presente no modo como os vários *flyers* e materiais de preenchimento físico foram sendo transferidos para a maquete da plataforma ela mesma, à medida que eram testados com os alunos da escola. (Ver Anexo 5). Retrospectivamente, podemos questionar de que forma o grupo piloto determinou a direção estética final da plataforma.

O desenvolvimento deste projeto tornou claro que é na relação entre a equipa de design de comunicação e o programador do projeto que se testam as efetivas soluções de implementação de uma plataforma multimédia, uma vez que a linguagem utilizada para a formulação do questionário tem sempre de encontrar uma tradução eficaz na linguagem de programação e base de dados, com as suas formas lógicas de inclusão e exclusão, agrupamento e processamento de dados. Assim, mesmo que as categorias tenham passado por um debate semiótico a nível do design de comunicação, só a sua transposição para elementos funcionais a nível computacional permitiu chegar à formulação final das mesmas. A complexidade desta dinâmica é especialmente evidente no caso do campo dos materiais ilustrativos / anexos, que tem de ser determinado simultaneamente pelas condições semióticas e de participação estipuladas pelo design de comunicação, pelas condições técnicas e formatos estipulados pela programação, com os protocolos de codificação e de rede, e pelas práticas digitais da população a quem se dirige o projeto.

É também ao nível da programação que se torna evidente o peso da gestão financeira para o desenvolvimento de software ou de outros materiais digitais. Mesmo que a produção desta ferramenta não dependa maioritariamente da mobilização de

recursos materiais, as potencialidades técnicas de uma plataforma estarão sempre intrinsecamente ligadas à quantidade de horas disponibilizadas pelos recursos humanos para a sua concretização e implementação. E mesmo que a programação seja dispendiosa sobretudo em termos de recursos humanos, não é possível excluir completamente as suas ramificações materiais, nomeadamente no que se refere ao alojamento da plataforma num servidor.

O calendário de execução do projeto foi gerido sempre em função destas limitações e implicou um planeamento capaz de acomodar o lento desenvolvimento da plataforma com todos os outros aspetos de produção e comunicação paralelos. No limite, vários atrasos na programação da plataforma implicaram adiar a implementação das pesquisas dinâmicas e a tomada de decisões quanto às funcionalidades prioritárias, o que mais uma vez realça a interdependência profunda entre concepção, gestão e execução.

No momento de escrita deste relatório, estava a ser implementado na rede o questionário para introdução de estórias e, a nível da navegação, o modo de pesquisa geral de contributos, que não inclui para já nenhum dos objetivos de correlação e visualização de dados. Estas alterações na calendarização do projeto implicam que uma grande parte do trabalho de design de interface não esteja ainda completa.

Comunicação do Projeto

A execução do projeto encaminhou-se paralelamente para a construção da plataforma aberta ao público e para o trabalho de recolha com grupos específicos. A estratégia de comunicação teve de desenvolver materiais adequados a ambas estas vias, de modo a economizar, dentro do possível, os recursos humanos e materiais, através da sobreposições das duas estratégias. É o caso dos elementos gráficos dos *flyers* que migraram para o grafismo da plataforma.

Foram ainda produzidas maquetes da plataforma que, apesar de não funcionais, permitiram transmitir a cada um dos parceiros uma ideia do que seria o destino final dos contributos junto deles recolhidos. Nestas foram incluídas imagens da futura homepage (ver Anexo 6), do questionário e ainda da pesquisa geral de estórias (ver Anexo 7). Foram ensaiadas visualizações das pesquisas dinâmicas, mas estas não foram utilizadas devido às possíveis alterações a nível de design de comunicação e interface a que ainda estão sujeitas (ver Anexo 8).

Desde os processos de candidatura a apoios com que se iniciou este projeto que foi também necessária a produção de materiais de comunicação textuais, nomeadamente sinopses e descrições do projeto. Apesar da cada vez mais recorrente presença de termos digitais no vocabulário comum, a descrição de uma plataforma multimédia para a partilha de histórias continua a implicar estratégias de discurso muito específicas que não acentuem demasiado aspetos técnicos da plataforma, mas que tornem claro as características gerais do seu funcionamento e respetivas funcionalidades.

Para além do estabelecimento de parcerias no campo dos média, nomeadamente com o P3, a Antena 1 e a RTP África, a comunicação do projeto previu também desde logo o convite a figuras públicas para serem embaixadoras do projeto, procurando desta forma estimular a participação de diferentes públicos-alvo, no momento do seu lançamento na rede. Neste sentido, foram realizadas entrevistas filmadas (e que implicaram a correspondente logística de produção) com a Ministra da Justiça, Francisca Van Dunem, e o presidente da AMI, o Prof. Dr. Fernando Nobre, a partir das quais se produziram histórias multimédia, destacadas na plataforma.

O trabalho de comunicação e divulgação do projeto envolveu não só a produção destes materiais, como a realização de muitas sessões presenciais de apresentação do projeto junto das várias entidades parceiras.

Artistas Plásticos e Exposição

A plataforma *Estórias* nunca procurou recorrer ao arquivo como médium controlado de investigação científica. Pelo contrário, sempre se procurou acentuar a dimensão artística da plataforma. É o ato de contar, com recurso ao imaginário e através da poética possibilitada pelo caráter multimédia e interativo do arquivo digital, que constitui o cerne do projeto. Enquanto processo de criação de um espaço transindividual, a partilha de dados promove uma experiência e experimentação do imaginário comum que une Portugal e África, que é aliás uma temática já explorada por um número considerável de artistas africanos e portugueses.

Foi ao encontro desta perspetiva que se planeou como parte integrante do projeto comissionar obras digitais a uma série de artistas plásticos, com diferentes percursos, alguns mais, outros menos ligados a esta temática, a figurar numa secção específica da

plataforma – a “Galeria”²⁵ - e produzir uma mostra das mesmas, a realizar na Biblioteca da Faculdade de Ciências e Tecnologias (FCT), intitulada *O Outro quando (não) estamos a olhar*²⁶. A estratégia de curadoria, a cargo de Ana Rito, foi estabelecida em constante contacto com o design de comunicação da plataforma, de modo a testar a sua autonomia, mas sobretudo a sua continuidade com os objetivos do projeto. Nesse sentido foram organizados uma série de encontros com cada um dos artistas convidados - Vasco Araújo, Délio Jasse, Raquel Melgue, Mónica de Miranda e António Olaio - no sentido de apresentar a plataforma e os contributos reunidos. A obra de Vasco Araújo, em particular, exigiu retomar o processo de trabalho com a Escola Ferreira Dias. Trezentos alunos realizaram um retrato de um colega de turma, a incluir na peça final. Foram garantidos os compromissos com os professores, definido um calendário de execução, garantidos os materiais e a sua entrega na escola, bem como a subsequente recolha por parte da produção do projeto.

A exposição exigiu um trabalho diversificado de assistência de curadoria, montagem das obras, produção dos vários componentes da exposição e, em particular, a organização e divulgação da inauguração, realizada no dia 26 de Novembro de 2016.

Ainda no âmbito da produção da componente artística do projeto foi planeada uma série de exposições da obra *Natureza Morta* de Susana Sousa Dias, em parceria com o Círculo de Artes Plásticas de Coimbra, que permitiu cumprir os objetivos de deslocalização exigidos pelo concurso da DG Artes. A primeira destas sessões foi acompanhada de um debate com os autores do filme, que envolveu também um trabalho detalhado de produção e comunicação²⁷.

Mais uma vez, o contacto com os artistas enriqueceu com uma perspetiva pragmática muitas das temáticas exploradas teoricamente nos seminários do mestrado, nomeadamente no que concerne a circulação e produção da arte contemporânea num contexto pós-média, a interatividade nas práticas artísticas atuais e a curadoria de exposições que envolvem meios digitais e a internet.

²⁵ A galeria da plataforma *Estórias* pode ser consultada em: <http://estoriasportugalafrica.pt/galeria.html>

²⁶ Mais informações sobre a exposição podem ser encontradas em <http://www.biblioteca.fct.unl.pt/noticias/2016/11/exposicao-imagens-narrativas>

²⁷ Mais informação sobre o *Natureza Morta* e as respetivas exposições no CAPC pode ser encontrada em: <http://capc.com.pt/site/index.php/pt/destaques-e-parcerias/>

Dicionário Crítico e Conferência

Precisamente por não ter sido desenhada como ferramenta científica, esta plataforma procurou desde cedo incluir objetivos científicos que acompanhassem o desenvolvimento da plataforma, sem que estes comprometessem a sua dimensão artística e a diversidade dos contributos. Assim, foi concebida uma outra secção dedicada a uma leitura multidisciplinar das histórias publicadas – as “Cartografia afro-lusa de Cultura, Artes e Língua”²⁸. Optou-se pela criação de um glossário que incluisse breves entradas escritas por investigadores de vários percursos disciplinares e que avaliassem criticamente o corpo de histórias publicadas e as práticas envolvidas na publicação, correlação e visualização de dados. Para este dicionário foi constituída uma comissão científica que dará continuidade à publicação de entradas com *peer review* ao longo do ano de 2017. Entre as secções do Glossário contam-se os “Usos e Práticas”, os “Usos Linguísticos”, as “Epistemologias” e as “Artes”, que procuram, deste modo, suscitar uma reflexão em torno das várias dinâmicas que simultaneamente intersejam este projeto.

Em paralelo ao dicionário foi planeado um seminário com investigadores destas mesmas áreas, a realizar em conjunto com a mostra na Biblioteca da FCT e apoiada pela Fundação Calouste Gulbenkian. Esta iniciativa implicou a pesquisa de investigadores e projetos congéneres, a produção de convites e apresentação do projeto aos vários oradores, bem como aspetos de produção tais como a marcação de viagens e alojamento.

²⁸ Esta secção pode ser consultada na plataforma *Estórias* em: <http://estoriasportugalafrica.pt/cartografia.html>

CONCLUSÃO

Acompanhar e gerir um projeto de artes digitais com esta envergadura permitiu transpor para um contexto prático as reflexões que orientaram os trabalhos produzidos durante a componente letiva do mestrado em Ciências da Comunicação. Ao longo de um ano, problemáticas relacionadas com os novos média, com as práticas de interatividade da Arte Contemporânea e com o reconhecimento das identidades que compõem a cultura hoje foram consideradas do ponto de vista do planeamento e execução de um projeto. Um projeto multidisciplinar que exigiu sempre uma gestão das questões teóricas a partir dos recursos humanos e materiais efetivamente disponíveis.

Esta contextualização e aplicação de conhecimentos estiveram sempre ligadas à cultura contemporânea e às novas tecnologias, que dão o nome à vertente de mestrado em que se insere este relatório. O aprofundamento de conhecimentos por via de uma investigação teórica foi substituído pelo estágio, que permitiu testá-los contra uma série de condicionantes institucionais, económicas e sociais. Foram precisamente essas condicionantes que me permitiram compreender melhor de que forma se pode concretizar um projeto de base digital no contexto artístico português e de que forma a construção de ferramentas ou software determina a produção narrativa, e mais geralmente, as exteriorizações do imaginário comum que transmitem e processam como informação. Essas condicionantes revelaram ainda que divulgar um projeto com estas características a um público que lida ainda com a constante convulsão das novas tecnologias, apesar da sua disseminação e ubiquidade, exige estratégias complexas de comunicação, ancoradas num trabalho de angariação de parcerias e candidatura a apoios.

Se as relações entre Portugal e África são o objeto de estudo de muitas disciplinas, que novas abordagens podem partir dos Estudos dos Média? Pensar que características dos nossos meios de comunicação influenciam a produção de sentido na era digital, nomeadamente de que forma podem contribuir para novas formas de reconhecimento, levou, no caso deste projeto, à criação de um arquivo digital capaz de reunir as narrativas que contam o imaginário comum construído entre Portugal e África. Espera-se que a poética desta partilha permita a criação de um espaço transindividual de pertença a esse imaginário, do qual resulte um reconhecimento mais pleno de todas as formas de afrodescendência nas quais se alicerça a cultura em Portugal.

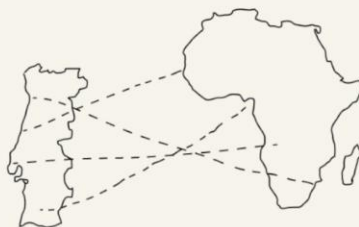
ANEXOS

Anexo 1

Stills do primeiro *teaser* produzido para comunicação do projeto

TU E ÁFRICA TERÃO UMA HISTÓRIA?

um acontecimento, uma memória, uma experiência tua,
da família, dos amigos ... do bairro ou da escola



**GOSTO
DE COMER
KISAKA!**

**O MEU PAI DEU
AULAS EM ÁFRICA
DEPOIS DO
25 DE ABRIL.**

**OS MEUS PAIS
APAIXONARAM-SE
EM ÁFRICA E EU
NASCI CÁ.**

**TENHO AULAS
DE KIZOMBA.**

Anexo 2

Primeiro *flyer* de divulgação do projeto na Escola Secundária Ferreira Dias



TU E ÁFRICA TÊM UMA HISTÓRIA.

LIGA OS PONTOS:

Uma experiência •	na tua família
Uma memória •	no teu bairro
Um acontecimento •	na tua escola

CREA 2 HASHTAGS QUE A DESCREVAM:

E SE PRECISAS DE MAIS LINHAS... _____

{ DIZ-NOS QUAL! }

SABIAS QUE...?

GRIOTS
Indivíduos de comunidades africanas que preservam e transmitem a experiência contando histórias.

Anexo 3

Segundo flyer de divulgação do projeto na Escola Secundária Ferreira Dias




Anexo 4

Partes da versão final do questionário para introdução de narrativas na plataforma

Ao recordar esta estória, sinto:

amor

Define abaixo a intensidade deste afeto [de 0 a 10]

 Adicionar um AFETO.

Palavras-chave da minha estória

viagem x acidente x

separe por virgulas

Classificações para a minha estória:


<input type="checkbox"/> Heróica	<input type="checkbox"/> Comum	<input type="checkbox"/> Familiar
<input type="checkbox"/> Estranha	<input type="checkbox"/> Comovente	
<input type="checkbox"/> De Aventura	<input type="checkbox"/> De Amor	<input type="checkbox"/> Cómica
<input type="checkbox"/> Dramática	<input type="checkbox"/> De Terror	

Tenho ascendência ou descendência Africana/Portuguesa

Ascendência

Grau de parentesco

país, avós, ...


 Adicionar grau de parentesco

Naturalidade

Descendência

Grau de parentesco

filhos, sobrinhos, netos, ...

 Adicionar grau de parentesco

Naturalidade

Anexo 5

Maquete da plataforma em funcionamento, com parte do questionário de introdução de estórias



A maquete da plataforma em funcionamento, mostrando o formulário de introdução de estórias. O formulário está sobreposto à área cinza com o título "UMA HISTÓRIA MINHA".

Qual é a minha Estória?

HÁ LÁ EM CASA UM ÁLBUM DE FOTOGRAFIAS QUE VEIO DE ÁFRICA.

CONHECI UMA PESSOA QUE ESTEVE PRESA EM ÁFRICA.

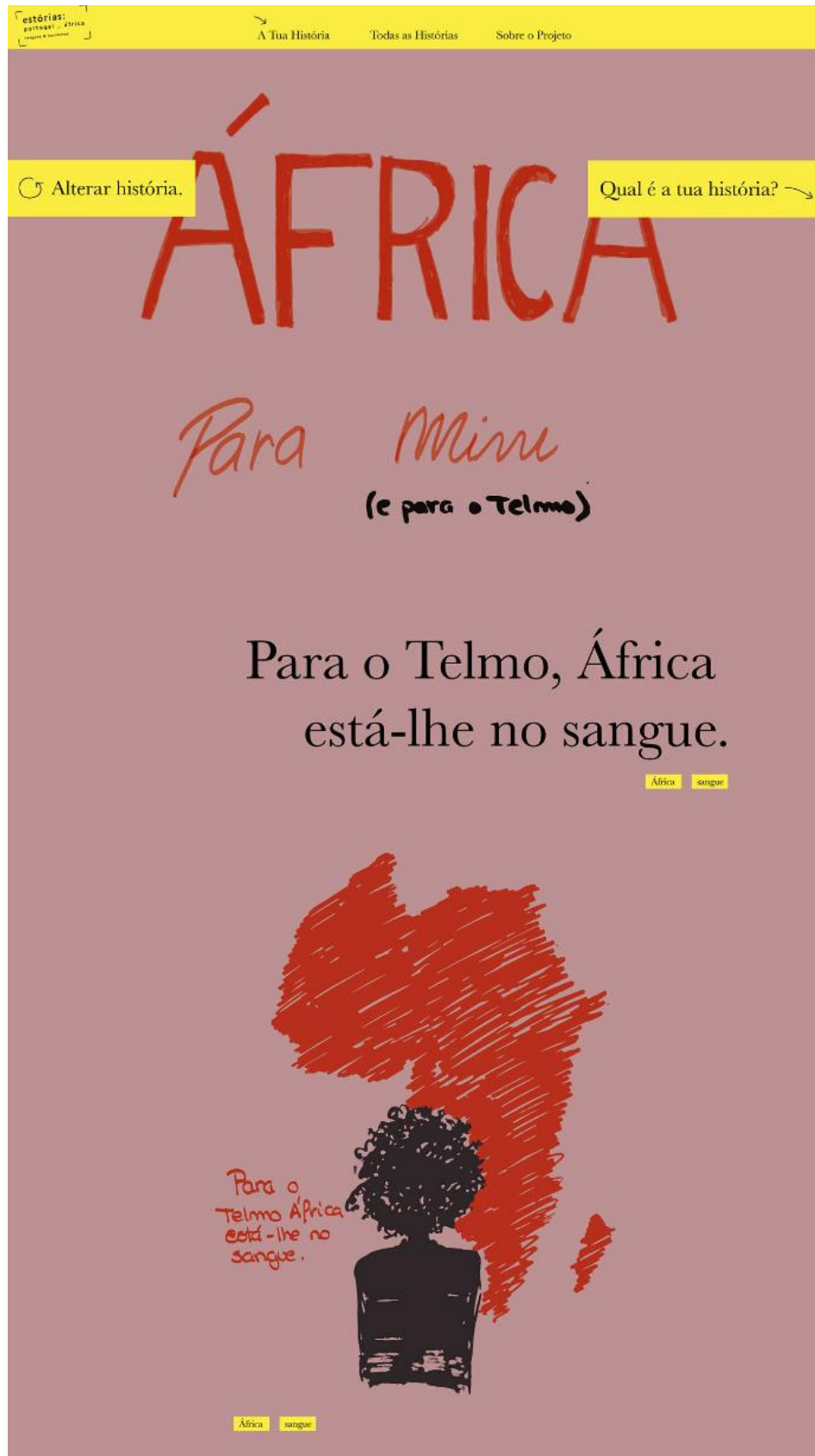
O MEU AVÔ ESTEVE NA GUERRA EM ÁFRICA!

A minha ligação com África inclui:
O que me apega? Quais são os laços? O que me vincula?

<input type="checkbox"/> família	<input checked="" type="checkbox"/> amigos	<input type="checkbox"/> trabalho
<input type="checkbox"/> escola	<input type="checkbox"/> bairro / localidade	<input type="checkbox"/> estadia / residência
<input checked="" type="checkbox"/> memórias	<input type="checkbox"/> viagens	<input checked="" type="checkbox"/> cultura
<input checked="" type="checkbox"/> música/dança	<input type="checkbox"/> literatura	<input type="checkbox"/> gastronomia
<input type="checkbox"/> artes	<input checked="" type="checkbox"/> outros	<input type="text"/>

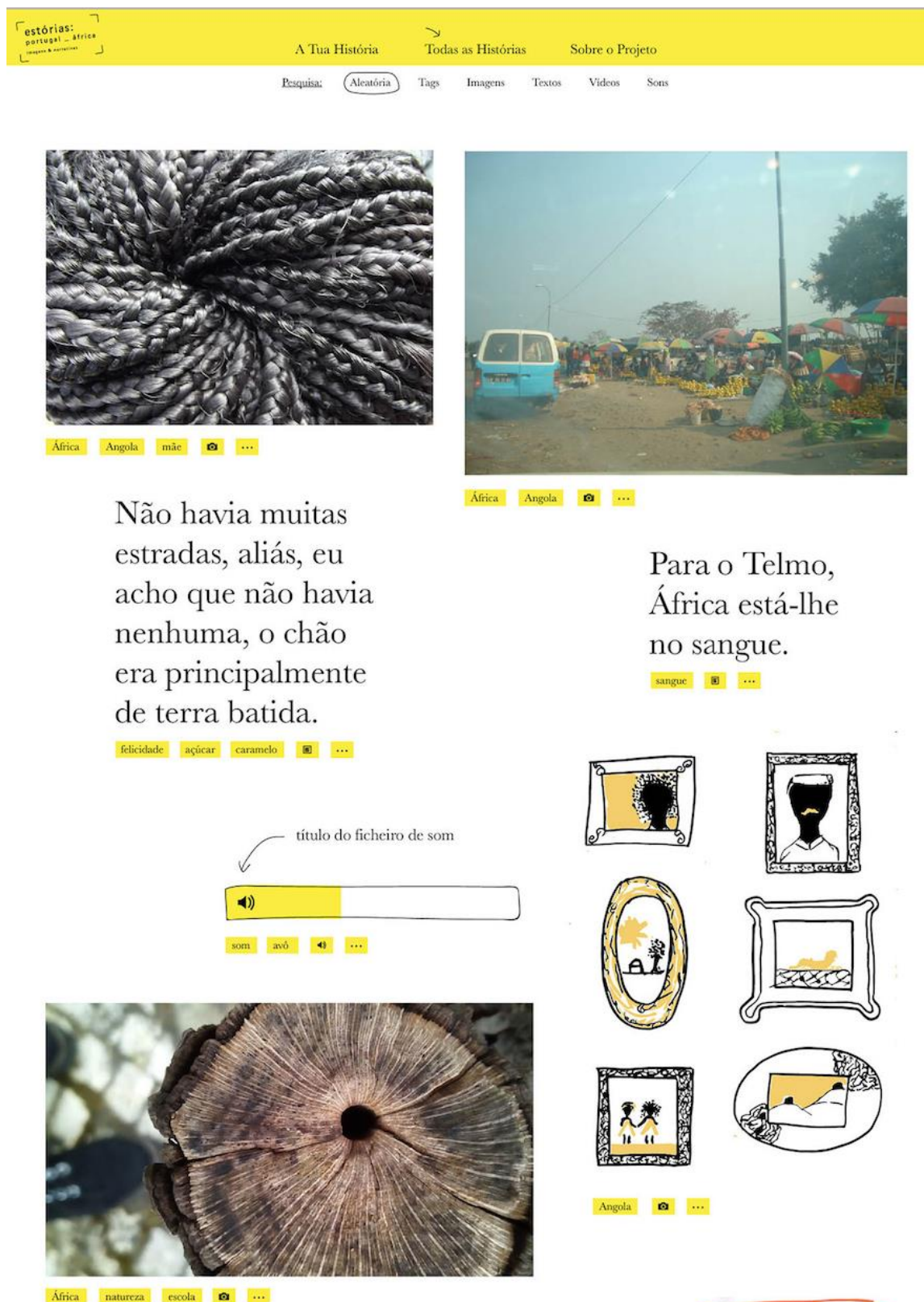
Anexo 6

Maquete da homepage da plataforma, com uma história em destaque



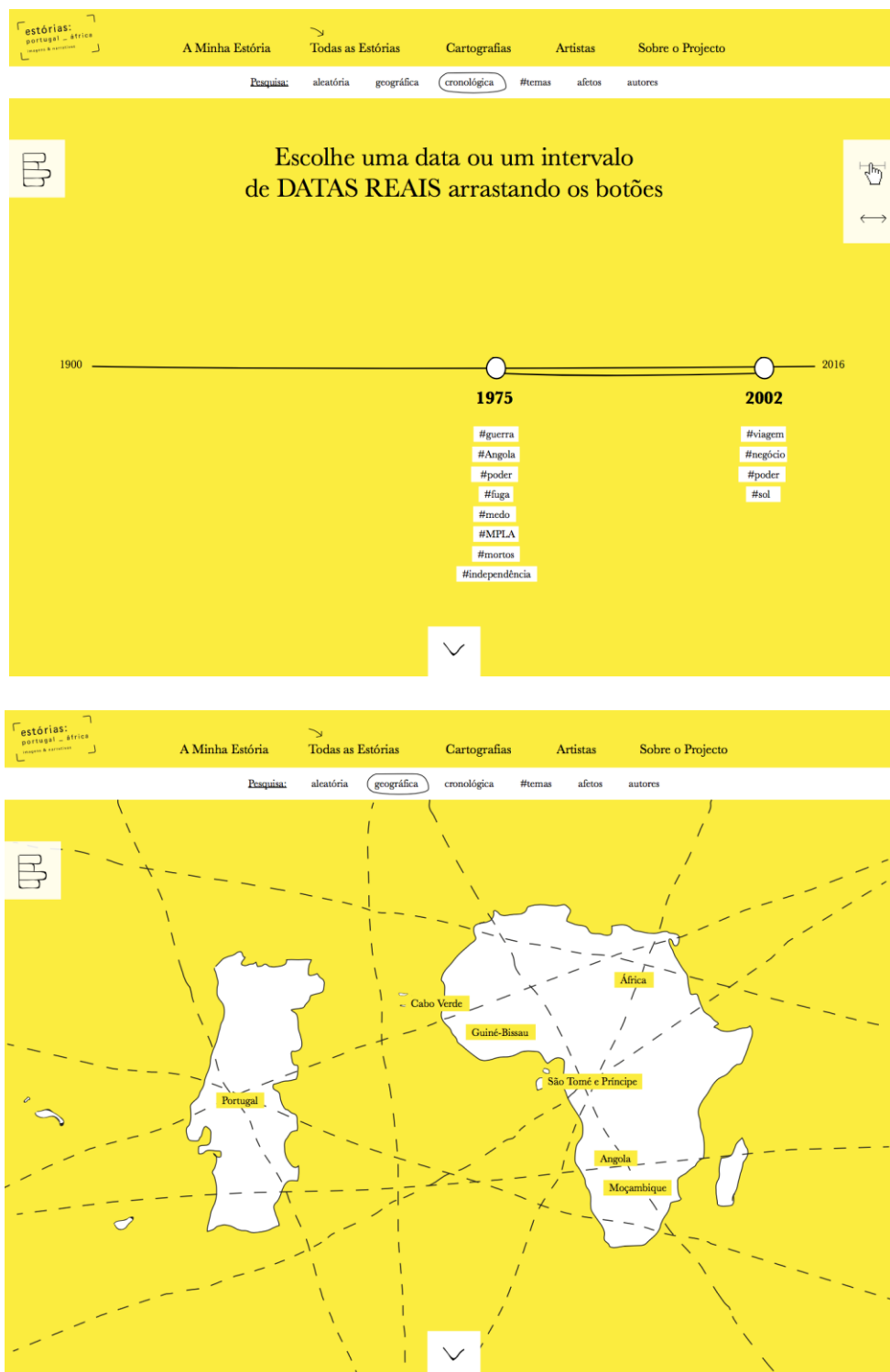
Anexo 7

Maquete da pesquisa geral de histórias na plataforma



Anexo 8

Maquete das funcionalidades de pesquisa dinâmica da plataforma



Anexo 9

Artigo em torno das temáticas do projeto *Estórias: Portugal-África*

Estórias Portugal-África: Concepção de um Espaço Digital de Partilha²⁹

Portugal-Africa Stories: Designing a Digital Space of Sharing

Abstract:

Um dos traços mais marcantes da cultura digital contemporânea é a constante partilha de memórias e experiências, vividas ou imaginadas. A presença ubíqua das redes sociais, associada a um desenvolvimento frenético do software e das aplicações que permitem captar e transmitir as mais variadas mensagens, alterou o modo como nos confrontamos com as imagens e narrativas que vão constituindo a memória cultural da nossa sociedade. Este artigo enquadra teoricamente e apresenta o projeto de investigação artística *Estórias: Portugal-África* que pretende responder a estes processos através da produção de um arquivo digital sobre experiências de entrosamento entre Portugal e África com raiz em histórias individuais, familiares e comunitárias, de migrações e cruzamentos culturais, provenientes da época colonial ou dos fenómenos pós-coloniais da miscigenação cultural e da afro-descendência. Neste texto, reflete-se em torno das dinâmicas transculturais possibilitadas pelos media, pelas redes de informação, pelas indústrias culturais e pelas artes contemporâneas mobilizadas por este projeto.

One of the most distinctive traits of contemporary digital culture is the uninterrupted sharing of memories and experiences both lived and imagined. The ubiquitous presence of social networks, along with the fast development of software and applications that enable the recording and transmission of many different messages has changed the way in which we confront the images and narratives that make up our societies' cultural memory. This article theoretically frames and describes the project *Estórias: Portugal-África*, which tries to be an answer to these processes by producing a digital archive about personal experiences that connect Portugal and Africa, experiences that can be

²⁹ Menção de apoio: este artigo integra-se no projeto de investigação *Estórias: Portugal-África* apoiado pela Direção Geral das Artes, na categoria de Artes Digitais.

rooted in family or community, in migrations and cultural crossings, in the colonial period or the post-colonial situations of cultural miscegenation. In this article I reflect on the transcultural dynamics made possible by the new media, the information networks and the practices of contemporary art mobilized for this project.

Estórias: Portugal-África, Memória e Arquivo

O que podem os Estudos dos Média trazer ao estudo das relações entre Portugal e o continente africano, que ainda não tenha sido desenvolvido por disciplinas como a História, os Estudos Pós-Coloniais, a Antropologia ou os Estudos Africanos?

As reflexões apresentadas neste artigo resultam da participação na gestão e concepção do projeto *Estórias: Portugal-África*, que se caracteriza, antes de mais, pela construção de uma plataforma digital. Esta é simultaneamente um arquivo digital de imagens e narrativas que ligam África e Portugal, e um objeto artístico que apela às dinâmicas de interação e participação associadas aos novos média e à arte contemporânea.

Assim, parte do princípio que uma discussão em torno dos dispositivos e práticas da nova configuração digital do arquivo na nossa cultura audiovisual e de software pode ser acompanhada de uma experimentação artística que mobiliza essas mesmas técnicas.

Os arquivos tradicionais, que não prescindem hoje dos seus componentes digitais, constituem a ferramenta central a que recorrem as disciplinas supracitadas, na sua tentativa de conhecer os contornos desta relação. Este conhecimento assenta maioritariamente nos conteúdos destes arquivos. Mas os estudos dos média procuram compreender como é que as características do arquivo enquanto meio de comunicação técnico determinam a natureza das representações que recebe, transmite e processa.

Num panorama de constante troca de informação, sob a forma de narrativas e imagens, textos e sons, possibilitado pelo arquivo digital, com as concomitantes técnicas de registo e transmissão, o que pode ser inscrito e lido na memória cultural do século XXI?

Os arquivos tradicionais, os arquivos pessoais guardados e os arquivos ubíquos da contemporaneidade, todos coexistem através da digitalização. Como se pode mediar

artisticamente esta informação, tornando-a sensível e legível para os portugueses e africanos que, hoje, constroem o seu imaginário comum?

Afirmam os editores de *Representações de África e dos Africanos na História e Cultura*, na introdução a esta compilação de textos multidisciplinar, que “a globalização que marca a contemporaneidade realça a urgência de promover o conhecimento entre os povos”. “O olhar de África e dela sobre o mundo” exige um particular esforço de compreensão. Não só pelo complexo passado destes olhares, mas também em virtude da “intensificação dos fluxos de gente, bens e ideias, com relevo para as migrações transnacionais” (Rodrigues, 2011).

As representações que emergiram ao longo dos séculos podem ser investigadas no sentido de apreender os traços dos povos que as produziram, no modo como se olharam a si próprios e entre si. Mas é igualmente importante compreender que estas representações tiveram de se exteriorizar sempre e só assim se inscreveram na memória cultural geração após geração. E nesse sentido, estas representações não só se socorrem do aparato simbólico da cultura, como dos dispositivos e práticas que as mediarão tecnicamente. É também pelas técnicas que compreendemos o Homem.

Olhando a nossa história e recuperando uma das máximas de McLuhan, as novas formas digitais de mediação simbólica serão necessariamente responsáveis por mudanças no conjunto da experiência contemporânea³⁰. Na forma como agimos e como nos concebemos a nós mesmos e aos outros. Os meios de comunicação atuais desencadeiam, necessariamente, um novo conjunto de representações.

A questão não é, pois, como podemos utilizar os média para investigar a história das relações entre Portugal e África. Mas sim, como podemos pensar os novos média, tais como o arquivo digital, de modo a que este possa mediar um conjunto de experiências que promovam o reconhecimento da nossa identidade multifacetada. Esta investigação, ainda em curso, em torno dos novos média inclui uma vertente de experimentação e concretização sob a forma de uma plataforma online. Entre o arquivo e a partilha de histórias, este espaço transindividual e poético tem como objetivo possibilitar tecnicamente o registo, transmissão e processamento das imagens e narrativas, do passado e do presente, que compõem o nosso imaginário comum. Concomitantemente, prossegue o seu estudo dos média, ao questionar as técnicas - os

³⁰ As mudanças sociais, políticas, psicológicas, económicas, entre outras, provocadas pelos média eletrónicos guiam o seminal texto de McLuhan (McLuhan, 2008).

dispositivos e as práticas - que a cada momento ligam simbolicamente experiência e memória.³¹

Que representações de África e de Portugal, dos africanos e dos portugueses, podem hoje emergir num arquivo digital?

Memória Cultural e Arquivo

Quando hoje falamos do arquivo ainda é possível que nos estejamos a referir àquela que foi a sua primeira definição culturalmente disseminada, nomeadamente a do arquivo como monumento. Há mais de dois mil anos, já os romanos depositavam no interior do templo de Saturno os documentos e objetos que consideravam ser de extrema importância para o estabelecimento da sua história, para a oficialização da sua autoridade e para a consolidação do seu legado. Neste se guardavam insígnias e tratados, decretos do Senado, documentos que davam conta das finanças públicas ou as moedas que, desde Júlio César, imortalizavam igualmente o retrato do imperador. O arquivo era, numa primeira fase, indistinguível do tesouro público (Parikka, 2012: 114). Aos objetos e documentos que deviam ser preservados como testemunho da cultura e do mundo estava associada uma ideia de preciosidade, refletida simultaneamente nos materiais raros que eram utilizados e nas características físicas deste espaço. O espaço murado e protegido do arquivo delimitava física e simbolicamente a lei, ou seja, o conjunto das inscrições que as sociedades humanas consideravam indispensáveis para a manutenção e gestão da ordem social. O arquivo era, como tal, uma ferramenta do poder, materializada como monumento público. Mas também delimitava um conjunto de ideias e valores que deviam ser transmitidos à posteridade, face à efemeridade de tudo aquilo que excluía do seu espólio. O arquivo era já, neste sentido, um médium, criador de *mementos* para as gerações futuras.

O arquivo na sua forma monumental, que se prolonga de um ou outro modo até aos nossos dias, sobretudo através dos museus e das instituições ligadas à herança cultural, acumulava em si funções de gestão e celebração do Império pela informação

³¹ Entre as iniciativas do projeto contam-se a construção de uma plataforma multimédia colaborativa (ainda em fase de desenvolvimento), que recorre às novas práticas mediais características das novas redes de informação e à programação de software para a visualização e pesquisa de dados, a produção de uma série de obras digitais por parte de artistas plásticos e a organização de um dicionário crítico do projeto, a cargo de um conselho científico multidisciplinar.

preservada materialmente. O arquivo é, desde há muito, uma das principais ferramentas de armazenamento e classificação da experiência (Parikka, 2012: 113-4).³²

Só no século XIX estaria completa a primeira alteração drástica do conceito, configuração e funcionamento do arquivo. Apesar de documentos e objetos muito singulares continuarem a ser uma prioridade (que começa a ser transferida para essa outra criação do século, o Museu), as novas possibilidades de registo e um progressivo desejo de racionalização das sociedades leva à concepção burocrática do arquivo, que desencadeará, já no século XX, a sua teorização moderna (Parikka 2011: 114). Cada cidadão passará a inscrever-se na memória da sua cultura sob a forma de documentos, identificações e exames que o classificarão de acordo com os parâmetros normativos que regem a sociedade. O arquivo passa, pois, a reunir o conjunto de dados que ligam cada indivíduo ao sistema em que se insere, calculando a ordem das suas integrações e desvios. Enquanto médium, o arquivo diferencia-se em arquivos tão variados como os hospitalares, escolares, jurídicos, prisionais ou corporativos. Desta viragem burocrática desviam-se os Museus, que enquadram os arquivos numa situação expositiva, e os arquivos pessoais que obedecem, antes de mais, aos afetos do arquivista. Com este primeiro alargamento do arquivo até à sua concepção burocrática, um campo muitíssimo vasto de informações passa a ser acumulado e preservado, pelos governos e instituições, na convicção de que nele reside a resposta racional a um mundo cada vez mais convulso e caótico. O arquivo responde, desde o século XIX, ao mundo disperso das massas. E torna-se, por isso, o médium necessário ao funcionamento burocrático das instituições, academias e corporações que acreditam poder englobar e sistematizar logicamente todos os aspetos relevantes da experiência humana e do funcionamento das sociedades.

Pode dizer-se, então, que o arquivo é uma forma de consolidação da memória cultural das sociedades humanas³³, que preserva as informações relevantes para uma descrição de cada momento histórico e, simultaneamente, um instrumento de gestão do

³² Jussi Parikka segue de forma muito próxima a trajetória histórica do arquivo enquanto médium proposta por Cornelia Vismann, autora de uma das poucas obras a discutir aprofundadamente a relação entre a lei e os meios de comunicação (Vismann, 2008).

³³ Seguimos aqui a definição de memória cultural proposta por Leroi-Gourhan, segundo o qual esta constitui o conjunto das exteriorizações que permitem uma memória coletiva, e para a qual contribuem as dimensões “animal”, “humana” e “artificial” da memória. Leroi Gourhan traça também um trajeto pelas formas de memória cultural que derivam dos seus diferentes momentos históricos de aparelhamento técnico. (Leroi-Gourhan, 2002: 57-67)

presente, que autoriza o poder pela exclusividade, veracidade e facticidade dos seus conteúdos.

O Arquivo e o Discurso

Foi Michel Foucault quem, já na segunda metade do século XX, alargou o conceito de arquivo para lá das suas fronteiras monumentais e da sua reticulação burocrática. Tendo assistido ao *linguistic turn* e pertencente a um meio intelectual extremamente influenciado pelo estruturalismo, Foucault terá pressentido que a confiança cega na instrumentalidade do arquivo devia ser questionada. Só assim podemos conceber o arquivo como uma invenção ou técnica cultural que autoriza o estabelecimento da realidade face àquilo que exclui e preserva. O arquivo, diríamos na terminologia de Bernhard Siegert, refere-nos a um conjunto de “operações óticas”³⁴.

Se a nossa memória cultural se objetiva na textualidade do arquivo, no qual lemos o que realmente teve lugar, podemos afirmar que só aquilo que pode ser inscrito e incluído nesse “espaço” se cimenta enquanto realidade. Uma das ideias transformadoras de Foucault foi a de que o alcance do arquivo enquanto médium abarcava a experiência de cada um, apesar dos limites de acesso impostos no caso de espaços físicos de arquivo. O discurso, ou seja, as possibilidades enunciativas disponíveis a cada momento numa cultura definem aquilo que pode ser inscrito e, por isso, preservado. O arquivo, para Foucault, perde toda a sua territorialidade, pois que funciona em permanência na atividade discursiva dos seres humanos³⁵. O arquivo é, neste sentido, uma ferramenta conceptual (materializada nos mais diversos dispositivos, técnicas e práticas) que a cada momento autoriza o que pode ser dito, e por isso o que pode ser inscrito. O arquivo é, segundo Foucault, o conjunto dos discursos que, baseados na nossa memória cultural, nos permitem estabelecer a realidade na qual comunicamos, e que assim governam os nossos modos de pensar, agir e exprimir.

³⁴ Para uma descrição da ontologia dos média enquanto técnicas culturais, consultar Winthrop-Young, 2013.

³⁵ Como clarifica Fernando Cascais na sua introdução à *Arqueologia do Saber*, os discursos são *a priori* históricos e “os enunciados são acontecimentos, com as suas condições e o seu domínio de aparecimento, e coisas que comportam a sua possibilidade e o seu campo de utilização. Aos sistemas de enunciados propõe-se Foucault chamar-lhes o *arquivo*.” (Foucault, 2014: 20-1)

É precisamente esta visão alargada do arquivo que propiciará uma Arqueologia do Saber: a caracterização e descrição dos discursos possíveis a cada momento, dos seus confrontos e desdobramentos, das suas admissões e exclusões. A necessidade de recorrer ao arquivo para confirmar a continuidade dos acontecimentos históricos é substituída pela reflexão em torno dos discursos que, descontinuamente, estabeleceram a realidade e historicidade das nossas infinitas experiências do mundo através do médium do arquivo. Torna-se claro que o arquivo é o que define, de uma forma muito mais profunda do se suspeitava, o acesso à memória cultural da nossa espécie.

Em 1981-82 Foucault daria um curso no Collège de France, posteriormente publicado no volume *A Hermenêutica do Sujeito*, em que refletiu sobre o “cuidado de si” na Grécia de Platão, na Roma de Marco Aurélio e Sêneca, na transição para o Cristianismo. O “cuidado de si” abarca um conjunto de processos de subjetivação, que podem ser entendidos como as relações entre o “eu” e a figura discursiva do “si mesmo” ou, mais precisamente, como os modos de o “eu” se posicionar no seio de uma cultura.

O “si-mesmo” que encontramos nas *Cartas a Lucílio*, por exemplo, reporta-nos a sujeitos instituídos numa época, num espaço, no seio de uma sociedade, enfim numa cultura em que o “cuidado de si” é um dos dispositivos centrais de subjetivação. Mas é possível pensar processos de subjetivação no âmbito de culturas em que o “cuidado de si” não ocupa esse papel. Em que o sujeito é engendrado por outros discursos, provenientes de outras configurações do arquivo.

Qualquer subjetivação, nesta perspetiva, depende de dispositivos, técnicas e práticas que operem as passagens entre a experiência individual e o domínio da memória cultural, e que tanto podem ser conceptuais como materiais. Os sujeitos possíveis num dado momento decorrem, por isso, das possibilidades de aparelhamento do indivíduo ao sistema de sentido em que participa. Os sujeitos são fruto do arquivo, que medeia a sua interação com a memória cultural.

Desta relação com o arquivo - deste processo de subjetivação - resultam materializações do “eu” no plano discursivo que permanecem como documentos, rastros de uma cultura. Artefactos que são vestígios discursivos: experiências individuais do mundo mediadas através do que pode ser dito e inscrito. As manifestações semióticas do “eu” assumem sempre uma qualquer materialidade, porque exigem a linguagem em que se exteriorizam.

Neste ponto, faz sentido retomar uma passagem específica da *Hermenêutica do Sujeito* em que Foucault procura explicitar as condições necessárias para a existência de uma cultura. Isto é, as condições em que se pode dar a participação do indivíduo num sistema simbólico comum, desencadeando processos de subjetivação. Estas, de acordo com Foucault, podem ser sistematizadas em quatro pontos (Foucault, 2006: 220-1):

i) “[Que exista um] Conjunto de valores que têm entre si um mínimo de coordenação, de subordinação, de hierarquia.”

ii) “Que estes valores sejam dados como sendo ao mesmo tempo universais, mas não acessíveis a qualquer um”

iii) “A fim de que os indivíduos atinjam estes valores, são necessárias certas condutas, precisas e regradas. (...) São necessários esforços e sacrifícios. (...) é necessário mesmo poder consagrar a vida inteira a estes valores para ter acesso a eles.”

iv) “[Que] O acesso a estes valores seja condicionado por procedimentos e técnicas mais ou menos regrados, que tenham sido elaborados, validados, transmitidos, ensinados, e estejam também associados a todo um conjunto de noções, conceitos, teorias, etc., enfim, a todo um campo de saber.”

O “cuidado de si” articula-se, pois, com um conjunto de valores hierarquizados, através de práticas e técnicas regradas, no interior de um campo de saber comum, passível de ser transmitido e ensinado. O “cuidado de si” marca uma forma, documentada e registada como texto – no Alcibíades de Platão, nas cartas de Sêneca a Lucílio ou nas meditações de Marco Aurélio -, de cruzar uma experiência individual do mundo e a experiência cultural da vida em sociedade, que definirá um tipo particular de sujeito. Os processos de subjetivação que esta hermenêutica descreve fundamentam-se no discurso escrito, em artefactos textuais.

Ao retomar as quatro condições para a existência de uma cultura enumeradas por Foucault, verificamos que nenhuma delas implica necessariamente um arquivo textual. São exigidos, apenas, elementos dessas regras e práticas que apontem para um campo estruturado de valores transmissíveis, isto é, portadores de significado. Elementos que tenham retido os vestígios de um sentido (mesmo que indecifrável, como é o caso da maioria das inscrições pré-históricas, por exemplo). São as materializações de uma

cultura, isto é, são objetos que permitem a exploração arqueológica dos valores, das práticas, das técnicas e dos conceitos.³⁶

O Arquivo para a Arqueologia dos Média

A arqueologia dos média é uma corrente dos Estudos dos Média que procura adaptar o método arqueológico de Foucault não só aos discursos na sua forma textual, mas à sua mediação pelos dispositivos técnicos de registo e transmissão³⁷. A nossa memória cultural está repleta de inscrições que não dependem somente do arquivo textual. A técnica, através dos seus dispositivos e práticas, define (de forma cada vez mais intensa e total) os nossos processos de subjetivação. A arqueologia dos média procura descrever os meios de comunicação, do mesmo modo que a arqueologia do saber descreve as formações discursivas. Seria impossível tentar compreender as formas de inscrição e leitura que sustentam a nossa cultura sem refletir acerca dos dispositivos técnicos e das práticas envolvidos nessas mediações simbólicas. Os nossos processos de subjetivação são, antes de mais, técnicos.

A arqueologia dos média é um empreendimento historicamente empírico que investiga o funcionamento dos meios de comunicação (Parikka, 2012: 113). Não só na sua estreita relação com a cultura em que estes se inseriram ou inserem, mas através de uma experimentação com esses mesmos meios, que os liberte do seu enquadramento exclusivamente “histórico”³⁸.

³⁶ Podemos dizer que Foucault aponta para estes outros elementos do discurso, que não se constituem como episteme textual, numa secção da arqueologia denominada “Outras Arqueologias” (Foucault, 2014: 248-9)

³⁷ Outras correntes contemporâneas dos Estudos dos Média investigam de que forma as características técnicas dos nossos dispositivos e práticas digitais nos constituem como “sujeitos”. Nos Estados Unidos encontramos os Software Studies liderados por Manovich (para uma descrição pormenorizada, ver a introdução a Manovich, 2013). Já na Europa é de referir a Teoria dos Média Alemã (para uma explicação e crítica deste termo consultar Siegert, 2013).

³⁸ Para arqueologias dos média que salientam esta dimensão de experimentação e prática consultar o trabalho de Wolfgang Ernst e Erkki Huhtamo.

Arquivo Digital

O desenvolvimento das tecnologias de mediação digitais desencadeou mudanças profundas na concepção que fazemos do arquivo, que por este mesmo motivo será um dos principais tópicos da arqueologia dos média.

Monumento, burocracia e discurso: três formas progressivas de conceber o arquivo, à medida que este foi perdendo os seus contornos, até abarcar, na definição de Foucault, todas as mediações simbólicas entre a memória cultural e os sujeitos de uma cultura. A arqueologia dos média coloca a seguinte problemática: como repensar o conceito e práticas do arquivo na era dos média audiovisuais e do software? (Parikka, 2012: 113)

Na modernidade, e mais do que nunca na era digital, a quantidade de informação produzida, transmitida e armazenada aumenta exponencialmente, a par e passo com desenvolvimentos de ordem técnica (por exemplo, a capacidade de captar e fazer circular imagens).

Os média que nascem a partir do computador digital - os chamados novos média - acrescentam ao conceito de arquivo a capacidade de processamento técnico da informação. As características essenciais dos meios de comunicação, segundo Kittler - armazenamento, transmissão e cálculo³⁹ - ficam assim reunidas num só dispositivo, capaz de traduzir qualquer mediação segundo um código binário, capaz de transformar um média em qualquer outro. A digitalização é, possivelmente, um momento de total desterritorialização, ou pelo menos de dispersão do arquivo, porque os discursos não só são mobilizados por todos, como co-existem sob um mesmo tipo de formalização, permitido pelas nossas máquinas (quase) universais, idealizadas por Alan Turing.

Ante este panorama contemporâneo, de que forma se deve conceber a relação entre o arquivo e a memória cultural?

A nova instabilidade do arquivo, que acompanha as mais diversas formas de armazenamento e transmissão, para o qual todos contribuem e que passou a incluir condições de acesso muito mais complexas, exige que o arquivo seja concebido como um constante processo de inscrição e leitura⁴⁰. Uma arqueologia dos média avançará as

³⁹ Esta é uma sistematização recorrente na obra de Friedrich Kittler, extremamente influente em todas as correntes dos Estudos dos Média que abordam o poder ontológico que resulta das características materiais e operativas dos meios de comunicação técnicos.

⁴⁰ “Apesar de a função tradicional do arquivo ser a de documentar um acontecimento que teve lugar

seguintes questões: Que implicações têm estas novas práticas e discursos do arquivo para a nossa conceção de herança e memória cultural? Ou, revertendo a questão, como podemos pensar o papel do arquivo e do museu em culturas do software? O que significa e como podemos arquivar uma cultura feita de processos técnicos e sociais?

Em *Programmed Visions*, Wendy Chun, uma das autoras-chave da corrente dos Estudos de Software, reflete acerca da associação que a nossa cultura tem feito entre memória e armazenamento. Olhamos o computador digital como um instrumento capaz de armazenar a totalidade das inscrições que produzimos. Mas, e em primeiro lugar, esquecemos que também os elementos digitais são preservados sob uma base material, que inclui servidores e outros tipos de hardware capazes de proceder à transmissão e leitura das inscrições. São precisos objetos que nos permitam fazer correr os programas, são exigidos processos técnicos capazes de executar esta forma de memória. O arquivo como *software* não memoriza a totalidade da nossa experiência. Armazena inscrições (algumas delas instruções) que podem desvanecer e que permitem que o presente se caracterize como um “efémero que perdura”. (Chun, 2011: 167-173)

Por outro lado, os tipos de informação armazenados no arquivo passaram a incluir, desde a gravação sonora e do cinema, um elemento temporal, que introduz uma dimensão temporalmente crítica no arquivo. Ou seja, o que se preserva são também objetos com uma duração. Segundo Wolfgang Ernst, o novo regime de memória cultural caracteriza-se por um presente que, enquanto categoria temporal, se bifurca numa multiplicidade de operações “microtemporais”. O presente não é um “agora” estável, mas um processo que na nossa cultura dos média técnicos se define através de processos de software, *streaming*, codificações e decodificações de dados, ou outras formas de manipular os fluxos de dados enquanto processos temporais (Parikka, 2012: 123). A informação não é estável, o que liga intimamente o regime de processamento e questões relacionadas com a memória. Diz Ernst que “o arquivo multimédia lida com media verdadeiramente baseados no tempo (que são imagens e sons), existindo cada imagem e cada som apenas num momento discreto no tempo. Congelar uma imagem eletrónica significa congelar o seu ciclo de renovação (refresh)” (*apud*, Parikka, 2012: 116-7).

num tempo e lugar específicos, a ênfase do arquivo digital passa a ser a regeneração, (co-)produzida pelos utilizadores online de acordo com as suas necessidades.” (Ernst, 2013: 95)

Finalmente, o armazenamento compulsivo de inscrições não implica a sua verdadeira inclusão numa memória dita cultural. A ameaça inerente ao arquivo digital não tem tanto que ver com os objetos ou os discursos que exclui, mas com a abundância de informação que é, hoje, capaz de armazenar. Antes de mais, coloca-se a questão do mapa de Borges. No limite, se todas as nossas ações forem registadas e armazenadas, o arquivo acabará por coincidir com a experiência ela mesma (Borges, 1982). Se não conseguimos navegar por completo a nossa experiência, passará a resposta pelo armazenar de todas as experiências, de todos os indivíduos do mundo?

Como lemos este arquivo que nos ultrapassa completamente? Só a inteligência artificial é hoje capaz de lidar com a quantidade de informação registada e armazenada. Este sublime informático é para nós ilegível na sua totalidade, e só pelo auxílio das nossas ferramentas digitais ele pode começar a ser inteligível. A inteligência artificial pode não “sentir” ou “pensar” como o humano, mas ultrapassou-o, irreversivelmente, nas suas capacidades de cálculo. A nova configuração do arquivo, que se refere mais ao gesto de arquivar do que ao arquivo delimitado⁴¹, não garante que tudo aquilo que se armazena devesse memória. Na verdade, só o gesto de constante re-atualização de um conjunto de dados pode garantir que estes são lidos no plano cultural e não desaparecem no mar informacional que hoje se acumula ilimitadamente. Sem esta re-atualização, que é no fundo a nossa capacidade de conferir sentido a uma inscrição pela sua recorrente leitura, podemos esperar apenas que essa informação seja agrupada em leituras técnicas do arquivo. Quem nos lê nos grandes números da *big data* - as máquinas que calculam e processam as nossas inscrições - lê-nos com o propósito de nos otimizar enquanto consumidores, de nos prever politicamente, de decidir racionalmente ante números que não estão ao alcance da nossa própria racionalidade, mas apenas dos detentores dessas poderosas ferramentas de cálculo, como é o caso das empresas de Silicon Valley, entre as quais se contam a Google ou o Facebook (Chun, 2008). Apesar de todas as promessas a que está associada, a atual memória técnica do arquivo conduz a processos de subjetivação cuja relação com a memória cultural que os engendra é fundamentalmente opaca. O desenvolvimento do software, em particular, é devedor de concepções da memória oriundas da Biologia e da Genética que, apesar de lidarem com a inscrição e processamento de informação, não nos permitem conceber a mobilização

⁴¹ Diz Wolfgang Ernst (citado em Parikka, 2012: 123) que o arquivo não tem hoje que ver com o armazenamento e preservação, mas sim com a transmissão.

de sentido envolvida nestas mediações. É aí que as humanidades digitais podem contribuir para uma análise dos meios técnicos de informação que envolvem processos arquivísticos.

Questionar o conceito de arquivo equivale também a tentar compreender os modos de inscrição da informação e da cultura, no momento em que novas formas da economia e do capitalismo enquadram decisivamente a relação que vamos estabelecendo com bases de dados cada vez mais pessoais e acessíveis (Parikka, 2012: 115). Wendy Chun procura também traçar esta constelação que une mediações técnicas e economia neo-liberal, defendendo que a ideia de um software que “já está sempre lá” para permitir qualquer tipo de inscrição e acesso deriva mais das equivalências numéricas que integram os fluxos de informação no atual sistema financeiro globalizado, do que da relação que efetivamente estabelecemos com a trama simbólica da nossa cultura (Chun, 2011: 137-140). É inevitável que neste cenário não se desencadeiem processos de subjetivação regidos pelas operações técnicas do arquivo digital e pela capacidade decisória das grandes corporações que detêm e programam o acesso a essa informação. Mesmo que seja promovida a imagem de que toda a nossa memória está agora armazenada e ao nosso alcance, há, de facto, uma vasta e complexa rede de dispositivos e práticas regradas que configuram a nossa memória cultural. Só no modo de funcionamento destes processos podemos discernir algumas das características essenciais da nossa relação com a trama simbólica que nos define enquanto sujeitos.

Pode mesmo seguir-se o argumento de Manovich, segundo o qual a base de dados computacional se tornou a forma primária de organizar e expressar a realidade. Em vez da narrativa, que foi por muitos séculos a forma primordial de ler e conferir sentido aos elementos arquivados na nossa memória cultural, as coleções estruturais de dados a que chamamos base de dados formam novos tipos de realidades informacionais possibilitadas pelo computador. A memória cultural não se impõe como um conjunto fechado de histórias que fazem parte do domínio público e que gerem as nossas estruturas simbólicas (Parikka, 2012: 114).

As histórias e a sua publicação acontecem hoje como a fala. Experimentam-se e passam, publicam-se e desaparecem - não porque o seu registo não se tenha operado, mas porque a sua leitura raramente se repetirá, porque escassamente serão re-atualizadas. As histórias devêm dados, números que só o processamento informático consegue reunir num todo, para uma leitura que, por si só, tem pouco que ver com o leitor ou o espectador de uma cultura assente na mediação analógica. A memória que

retém o que nos acontece é muito diferente da memória humana com que nos lembramos, a nós mesmos, do que aconteceu.

Concomitantemente, é admirável que algumas das ações mais repetidas em todo o planeta hoje sejam construir uma história no Snapchat, publicar no Facebook, postar um tweet ou partilhar uma imagem no Instagram. A revolução digital trazida pela difusão dos novos média altera por completo a capacidade de cada um produzir e transmitir conteúdo, e nomeadamente narrativas, que partem de uma experiência pessoal do mundo.

Por outro lado, há uma transversalidade entre as plataformas e redes sociais que ligam todos estes dispositivos e que tornaram a publicação de uma estória num ato corrente, constante e repetido por milhões de pessoas a qualquer hora do dia. As estórias abundam, não só em pequenos círculos, disseminadas boca a boca, mas muitas vezes acessíveis a qualquer um que as procure ou que com elas se depare nos espaços interativos da internet. Publicar uma história é quase indistinguível, hoje, de viver e experienciar um acontecimento, especialmente devido à velocidade com que esta se regista, se codifica, se processa e é transmitida.

Não só o preço dos dispositivos capazes de o fazer se tornou acessível a uma percentagem cada vez maior da população, como esses mesmos dispositivos se miniaturizaram e, com o florescimento e expansão homéricos das redes wireless, passaram a poder ser utilizados em qualquer parte. Pode afirmar-se que a ubiquidade foi também conquistada pelos produtores, e não só pelos produtos capazes de oferecer uma experiência sensorial mediada.

Na profusão de histórias e objetos mediados pelos arquivos digitais, e na sua diversidade, compreendemos que a memória está hoje perante o seu sublime informacional: demasiada informação para ser contida num todo, para ser sistematizada, para ser organizada num esquema valorativo universal.

Retomando a definição de cultura de Foucault, como podemos avaliar a cultura que se define por este conjunto de valores e por este tipo particular de acesso a esses mesmos valores?

É aqui que podemos retomar o carácter de experimentação que define a arqueologia dos média. A atual condição do arquivo enquanto médium tende, por um lado, a conjugar uma memória fundamentalmente numérica baseada na leitura neo-liberal e programada das inscrições sob uma base digital e, por outro lado, a fomentar interações simbólicas assentes nas bases de dados multimédia por oposição à narrativa.

A arqueologia dos média procurará manipular e jogar com os dispositivos e práticas do arquivo digital, de modo a que os textos, imagens e sons que hoje podem ser armazenados, transmitidos e processados possam ser portadores e produtores de sentido. Só assim podemos esperar que os processos de subjetivação que decorrem do arquivo digital correspondem a uma memória verdadeiramente cultural.

Este é, também, o local de cruzamento entre os estudos dos média e as artes digitais. No fundo, trata-se de mobilizar o potencial da arte - enquanto conjunto das materializações simbólicas de uma cultura destinadas à experiência estética - e acoplá-lo ao arquivo enquanto médium. Como podemos recorrer ao arquivo e a todas as suas funcionalidades digitais, de modo a que a informação por ele mediada nos permita, de facto, reconhecer a humanidade das experiências aí inscritas? Como podemos encaminhar a capacidade de registo e partilha dos nossos dispositivos, o potencial de interatividade e tradução do nosso software e dos nossos programas, a organização e processamento da informação depositada nos nossos arquivos para a criação de um espaço poético, onde as narrativas, as imagens e os traços que depositamos possam ser portadores de significado? Seremos capazes de apelar à manutenção de uma cultura que defina para nós, e não apenas para as nossas máquinas, um conjunto de valores? Como podemos ter um papel nas inscrições que produzimos? E como podemos partilhá-las sem que o seu destino seja somente a manutenção de uma sociabilidade veloz, mas desalienada? Cada vez mais estamos ligados ao arquivo, mas é cada vez menos claro o sujeito que esse arquivo fará de nós.

Conclusão

Na experimentação arqueológica e artística com os novos média, e nomeadamente com o arquivo, há um impulso para a criação de espaços transindividuais⁴², que são os espaços (também técnicos) da nossa memória coletiva e do seu imaginário. Não para nos homogeneizar, ou uniformizar o nosso perfil enquanto consumidores e cidadãos, mas para potenciar o reconhecimento dos sujeitos e das individualidades que integram e transformam a nossa cultura.

⁴² A relação entre a técnica e os processos ontológicos de individuação foi um dos principais temas da obra de Gilbert Simondon, como é explorado em Combes, 2012.

Outra consequência do arquivo digital e da sua disseminação é a atenção que este desperta acerca dos arquivos pessoais, que até este momento não tinham integrado os conjunto de inscrições preservadas na memória coletiva. Os múltiplos arquivos pessoais que reunimos hoje no digital e as interações entre os vários objetos, de várias fontes, que estes possibilitam, renova o interesse pelas representações que podem emergir do confronto entre estes espólios privados.

Só no último ano, uma série de iniciativas em Portugal dá conta do interesse crescente na compilação e curadoria de arquivos vernaculares para fins expositivos, que sinalizam a vontade de abrir espaços transindividuais onde se jogam processos de reconhecimento e subjetivação. Assim, por exemplo, o projeto Traça procurou reunir filmagens oriundas de arquivos familiares e pessoais, sem um chapéu temático unificador, a não ser o médium do vídeo “caseiro”. A compilação destes elementos e a sua exibição em exposições públicas permite ao espetador refletir sobre o modo como ao longo das últimas décadas as pessoas se olharam a si mesmas, ao espaço e à sociedade que as circundava, através daquilo que optaram por filmar quando passou a ser acessível registar em vídeo experiências do dia-a-dia, das suas viagens, da família, só para nomear algumas das situações mais retratadas.

Também o Arquivo dos Diários, uma iniciativa a decorrer na biblioteca de São Lázaro em Arroios, optou por abordar a questão dos arquivos vernaculares, centrando-se na especificidade mediática do diário. O conjunto de experiências individuais é reunido tendo por base as características materiais deste médium que permite um registo confessional muito próprio. Estas não podem reescrever a cada relato o curso dos acontecimentos históricos. Mas estas formas de arquivo estimulam o reconhecimento das experiências individuais e humanas que povoam a História, através do confronto com o que outros seres humanos optaram por registar nos seus cadernos pessoais.

Com o projeto *Estórias: Portugal-África*, procurámos que a construção desses espaços transindividuais se fizesse também através da criação de um interface (ainda em desenvolvimento). Os arquivos VHS ou de diários conservavam o tempo, mas os arquivos técnicos do presente podem ser descritos como arquivos em movimento, dinâmicos e em permanente mudança (Parikka, 2012). Arquivar sobrepõe-se ao arquivo, porque o objetivo não é racionalizar o conjunto das imagens e narrativas, mas interagir com sobreposições do nosso imaginário coletivo. Como peça de artes digitais, o seu

médium é o arquivo, acessível ao público, que tanto pode ser espectador, como produtor dos seus conteúdos.

A omnipresença do arquivo digital na contemporaneidade, o seu dinamismo, o seu papel na manutenção da nossa memória cultural e o seu cruzamento com as práticas artísticas que o adoptam enquanto médium são questões que motivam este projeto. Pode o reconhecimento do nosso imaginário comum ser promovido pela implementação de uma plataforma web contributiva para a recolha de histórias? Que representações podem ser mediadas por uma base de dados multimédia (de texto, foto, desenho, vídeo, som) sobre memórias e experiências, histórias de ligação entre as culturas portuguesa e africanas, com raiz em diferentes espaços e temporalidades?

Uma vez que o imaginário comum entre Portugal e África tende a ser definido pela história extraída dos arquivos tradicionais, faz todo o sentido encetar uma arqueologia dos média assente na experimentação e na criação artística, e que se debruce sobre o arquivo digital e as representações multiformes e heteróclitas que daí emergem.

Com as possibilidades oferecidas pelo digital e pela natureza das suas inscrições, arquivar pode ser também, hoje, reconhecer a fluidez e diversidade inerentes às nossas identidades, tecnicamente aparelhadas, portuguesas e africanas.

-

BIBLIOGRAFIA

Borges, Jorge Luís “Sobre o Rigor na Ciência”, in *História Universal da Infâmia*, trad. de José Bento (Lisboa: Assírio e Alvim, 1982)

Chun, Wendy Hui Kyong, "The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory," *Critical Inquiry* 35, no. 1 (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2008, p. 148-171)

Chun, Wendy Hui Kyong (2011) *Programmed Visions: Software and Memory* (Cambridge, MA: The MIT Press)

Combes, Muriel (2012) *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual* (Cambridge, MA: The MIT Press)

Ernst, Wolfgang (2013) *Digital Memory and the Archive* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press)

Foucault, Michel (2006) *A Hermenêutica do Sujeito: Curso dado no Collège de France (1981-82)* (São Paulo: Martins Fontes)

Foucault, Michel (2014) *A Arqueologia do Saber* (Lisboa: Edições 70)

Godelier, Maurice (2007) *Au fondement des sociétés humaines* (Paris: Albin Michel)

Leroi-Gourhan, André (2002) *O Gesto e a Palavra 2 – Memória e Ritmos*, coleção “Perspetivas do Homem” (Lisboa: Edições 70)

Manovich, Lev (2013) *Software Takes Command* (New York, NY: Bloomsbury Academic)

McLuhan, Marshall (2008) *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões do Homem* (Lisboa: Relógio d'Água)

Parikka, Jussi (2012) “Archive Dynamics and Software Culture” in *What is Media Archaeology* (Malden, MA: Polity Press)

Rodrigues, José Damião e Rodrigues, Casimiro, “Introdução” in *Representações de África e dos Africanos na História e Cultura – Séculos XV a XXI*, coleção “Estudos e Documentos” (Ponta Delgada: 2011, Centro de História de Além-Mar)

Siegert, Bernhard “Cultural Techniques: Or the End of the Intellectual Postwar Era in German Media Theory” in *Theory, Culture and Society* 30 (6) (Londres: Sage, Novembro 2013)

Vismann, Cornelia, *Files: Law and Media Technology*, coleção “Meridian: Crossing Aesthetics” (Stanford, CA: Stanford University Press, 2008)

Winthrop-Young, Geoffrey, “Cultural Techniques: Preliminary Remarks” in in *Theory, Culture and Society* 30 (6) (Londres: Sage, Novembro 2013, p. 9-10)

ABREVIATURAS

BBS – BagaBaga Studios CRL

CAPC – Círculo de Artes Plásticas de Coimbra

CECL – Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens

DG Artes – Direção Geral das Artes / Ministério da Cultura

ESFD – Escola Secundária Ferreira Dias

Estórias – Plataforma *Estórias: Portugal – África*

FCG – Fundação Calouste Gulbenkian

FCT – Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa

FCSH – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

ONU – Nações Unidas

PARTIS – Projetos Artísticos de Inserção Social

UNL – Universidade Nova de Lisboa

UL – Universidade de Lisboa